

**IM SPIEGELKABINETT VON  
EXPRESSIONISTISCHEM STUMMFILM, FILM  
NOIR, MANGA, ANIME UND JAPANISCHEM  
COMPUTERSPIEL**

von Melanie Stumpf  
geboren am 24.08.1972 in Braunschweig

DISSERTATION AM FACHBEREICH 2  
KULTURWISSENSCHAFTEN UND ÄSTHETISCHE  
KOMMUNIKATION DER UNIVERSITÄT HILDESHEIM

abgeschlossen am 03. März 2011

## Inhalt

<b>EINLEITUNG.....</b>	<b>4</b>
<b>1. MEDIENPLATTFORM UKIYO'E: EINE STILLINIE IN DEN EXPRESSIONISMUS UND IN DIE ÄSTHETIK VON MANGA, ANIME, (GAME) .....</b>	<b>7</b>
1.1. DER BEGRIFF UKIYO'E UND DESSEN BEZUG ZUM EXPRESSIONISTISCHEN STUMMFILM .....	8
1.1.1. <i>Das Yoshiwara im Stummfilm METROPOLIS und die Entstehung des ukiyo'e hanga.....</i>	<i>11</i>
1.1.2. <i>Der reisende Blick: Japanische Landschaften und der fernöstliche Stiltransfer in den Postimpressionismus.....</i>	<i>18</i>
1.1.2.1. <i>Die Übernahme der verlagerten Horizontlinie .....</i>	<i>20</i>
1.1.3. <i>Die Bedeutung des japanischen Holzschnitts für den Expressionismus.....</i>	<i>22</i>
1.1.4. <i>Urbanität und Ukiyo'e .....</i>	<i>26</i>
1.1.5. <i>Shunga.....</i>	<i>30</i>
1.1.5.1. <i>Japonistische Demimonde im Westen .....</i>	<i>33</i>
1.2. DIE DURCHDRINGUNG DER DARSTELLUNGSVERFAHREN VON UKIYO'E, EXPRESSIONISMUS, MANGA, ANIME, GAME .....	38
1.2.1. <i>Die Metaphysik von Muster und Grund .....</i>	<i>39</i>
1.2.2. <i>Rahmungen, Verschachtelungen, Panelstrukturen.....</i>	<i>46</i>
1.2.3. <i>Der Wettstreit der Formen von Kasch und Kadrierung im Stummfilm und im japanischen Holzschnitt .....</i>	<i>51</i>
1.2.4. <i>Schnitt-Techniken.....</i>	<i>58</i>
1.2.5. <i>Diagonalkompositionen/Vertikalität .....</i>	<i>61</i>
1.2.6. <i>Silhouetten und Schatten.....</i>	<i>66</i>
1.3. HISTORISCHE RAHMENBEDINGUNGEN FÜR DIE KUNST DES EXZENTRISCHEN, GROTESKEN, ÜBERZEICHNETEN UND IHRE BEGEGNUNG MIT DEM WESTEN.....	73
1.3.1. <i>Phantasmagorien am Ende eines Zeitalters.....</i>	<i>73</i>
1.3.2. <i>Ein Seismograph seiner Epoche: Utagawa Kuniyoshis Darstellungen des Übernatürlichen, Geisterhaften.....</i>	<i>79</i>
1.4. EROGURONANSENSU.....	82
1.4.1. <i>Misemono: Spektakelkultur .....</i>	<i>82</i>
1.4.2. <i>Ikinigyō-Spektakel.....</i>	<i>98</i>
1.4.3. <i>Monstrositäten-Kabinette: Nanboku-Spektakel .....</i>	<i>101</i>
1.4.4. <i>Hyaku monogatari, bakumatsu bakemono und die dämonische Leinwand.....</i>	<i>106</i>
1.4.5. <i>Ein Geisterzug in den expressionistischen Stummfilm, in Manga, Anime und Game .....</i>	<i>116</i>
1.5. AUTOMATENZEITALTER.....	129
1.5.1. <i>Kawanabe Kyōsais dämonische Schattenbilder und das erste Manga-Magazin Japans .....</i>	<i>129</i>
<b>2. (VOR-) BEDINGUNGEN UND GRUNDLAGEN FÜR DIE POPULARITÄT UND REZEPTION DES DEUTSCHEN EXPRESSIONISTISCHEN STUMMFILMES IN JAPAN.....</b>	<b>134</b>
2.1. KAMISHIBAI: VOM STUMMFILM IN DIE MANGA-KULTUR .....	134
2.1.1. <i>Benshi-Stummfilmkino.....</i>	<i>135</i>
2.1.2. <i>Ein Erbe aus Stummfilmästhetik und Kamishibai: Die subjektive Energielinie.....</i>	<i>139</i>
2.2. AUF DER BEWEGUNGSSPUR DER „SEELENLANDSCHAFT“ .....	143
2.2.1. <i>Zwischen Schrift und Bild: Sumi'e und Kalligraphie, Manga und expressionistischer Stummfilm .....</i>	<i>152</i>
2.2.2. <i>Das Computerspiel und das Konzept der abgebildeten Bewegungsspur aus dem Sumi'e ....</i>	<i>156</i>
2.2.3. <i>Die Virtualität der japanischen Tuschezeichnung als romantische Spiegelung in der expressionistischen Formation.....</i>	<i>161</i>
2.3. EIN LOB DES SCHATTENS IN JAPANISCHER TRADITION, IM EXPRESSIONISTISCHEN STUMMFILM, IN DER JAPANISCHEN POPKULTUR.....	167
2.3.1. <i>Das Helldunkel: Stummfilm, Kammerspiel, Anime, Manga.....</i>	<i>168</i>
2.3.2. <i>Kammerspiel und Nō.....</i>	<i>175</i>
2.3.2.1. <i>Nō-Momente: Der Augenblick im Stummfilm, Augenblickskonstruktionen in Manga-Bildfolgen .....</i>	<i>180</i>
2.4. DAS KABUKI ALS IMPULSGEBER JAPANISCHER FILMGENRES UND DIE KABUKIHAFTIGKEIT DES EXPRESSIONISTISCHEN STUMMFILMES (SOWIE ANIME UND MANGA) .....	187
2.4.1. <i>Mie und Holzschnittartigkeit.....</i>	<i>189</i>
2.4.1.1. <i>Aragoto und kumadori .....</i>	<i>194</i>
2.4.1.2. <i>Rasende Hysterie und Denotation.....</i>	<i>196</i>
2.4.2. <i>Kabuki und Stummfilm .....</i>	<i>206</i>
2.5. DER EINFLUSS DES EXPRESSIONISTISCHEN STUMMFILMS AUF DEN JAPANISCHEN .....	208
2.5.1. <i>Kinugasa Teinosukes KURUTTA IPPĒJI, die SHINKANKAKU-Schule und der filmische Expressionismus.....</i>	<i>212</i>
2.5.1.1. <i>Die Stilmittel der SHINKANKAKUHA.....</i>	<i>212</i>
2.5.1.2. <i>KURUTTA IPPĒJI und sein Bezug zu den expressionistischen Stilphasen .....</i>	<i>215</i>

<b>3. DIE EXPRESSIONISTISCH-NOIRISCHE LINIE IN MANGA (UND ANIME) AB DER NACHKRIEGSZEIT .....</b>	<b>219</b>
3.1. AUF DER SPUR DER DEUTSCHEN KULTUR, DER ÄSTHETIK DES EXPRESSIONISTISCHEN STUMMFILMS: DER MANGAKA TEZUKA OSAMU .....	220
3.1.1. Tezukas expressionistische Arztfiguren und seine Faszination für Monster .....	229
3.1.1.1. Tezukas Stadtansichten.....	239
3.1.2. Die klassischen und romantischen Phasen Tezuka Osamus und ihre Strahlkraft auf die Zeitgenossen.....	245
3.1.3. Die klassischen, romantischen (und späteren) Phasen Tezuka Osamus als Spiegelung der stilistischen Durchlässigkeit des filmischen Expressionismus .....	258
3.2. DIE REALISTISCHE PHASE TEZUKAS UND DIE GEKIGA .....	263
3.2.1. Vom Stummfilm und Kamishibai ins noirische Gekiga .....	265
3.2.2. Die dramatischen Stilmittel der Gekiga .....	276
3.2.3. Klassisches Manga und Gekiga: Eine Spiegelung der Verlagerung von expressionistischem Stummfilm zum Film noir? .....	281
3.3. GEKIGA: EIN NOIRISCHER TANZ IN DER DUNKELHEIT .....	283
3.4. AUSFORMUNG UND WEITERENTWICKLUNG DER JAPANISCHEN POPKULTUR.....	290
3.5. DIE SHŌJO-FORMATION .....	293
3.5.1. Androgynie und Homoerotik .....	300
3.5.1.1. Hamlet – ein weiblicher Bishōnen/Dansō? Zur Präfiguration der Androgynie durch einen klassisch-expressionistischen Stummfilm.....	313
3.5.2. „Diaphan“: Dahinschwindende Femme enfant; Schauer der Femme fatale.....	335
3.5.2.1. Bishōjo, otomechikku und mahō shōjo .....	346
3.5.3. Das Antlitz der Stummfilm-Geisha: Spiegel kommender (Shōjo-) Manga-Generationen .....	353
3.6. TENDENZEN UND PHÄNOMENE DER JAPANISCHEN POPKULTUR .....	358
3.6.1. Obsessionen .....	358
3.6.2. Meruhen und Goshikku .....	368
3.6.3. Pasokon - Computer-Obsessionen .....	372
<b>4. IM MEDIEN-CABINET DER JAPANISCHEN POPKULTUR .....</b>	<b>375</b>
4.1. DIE SELBSTREFERENTIELLE MEDIENSPIRALE.....	375
4.1.1. Der Traum von Cesare und Chuang Tzu.....	379
4.1.2. Die selbstreflexive Verschachtelung des Otaku-Phänomens.....	391
4.1.2.1. Sekaiki .....	394
4.2. DER MEKA: JAPANS GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM.....	399
4.2.1. Mythische Riesen, Hybride der Technik.....	401
4.2.2. Jenseits von Gut und Böse.....	408
4.3. DAS UNBEHAGEN IN DER JAPANISCHEN ANIME-, MANGA- UND GAMES-KULTUR .....	415
4.3.1. Angstkultur und ödipaler Destruktionstrieb: Maschinenmythen des pubertierenden Leibes.....	422
4.3.1.1. ‚Device Control‘, Symbol der inneren und äußeren Apokalypsen im Neo-Expressionismus .....	431
<b>5. ERGEBNISSE: EXPRESSIONISTISCHE KONVENTIONEN IN MANGA, ANIME UND JAPANISCHEN COMPUTERSPIELEN.....</b>	<b>439</b>
5.1. DER UMGANG MIT SCHWARZWEIß UND DAS SPIEL MIT POSITIV-NEGATIVFORMEN .....	441
5.1.1. Die Schwarze Linie .....	446
5.2. DEFORMATION – DEFORME – VERFREMDUNG .....	451
5.2.2. Formen von Überdeterminierungen.....	456
5.2.2.1. Die schmal-nervöse Länglichkeit.....	456
5.2.2.2. Zackigkeit: Elektrische Grundspannung / Intensität .....	460
5.2.2.3. Nervosität, intrinsische Dynamik in den suggestiven Text-Bildkopplungen .....	465
5.3. DAS FILMISCHE .....	468
5.3.1. Stummheit.....	468
5.3.2. Entfesselung und Subjektivität .....	470
5.3.3. Die Großaufnahme.....	474
5.3.3.1. Der schmale Grat zwischen Augenglanz und Augenterror .....	482
5.4. APOKALYPTISCHE THEMENFELDER .....	485
5.4.1. Expressionistische Konventionen und transmediale Phänomene in der Game-Ästhetik.....	487
<b>RESUMÉ: DAS SPIEGELKABINETT.....</b>	<b>494</b>
<b>ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....</b>	<b>496</b>
<b>LITERATURVERZEICHNIS.....</b>	<b>505</b>
<b>VERSICHERUNG .....</b>	<b>528</b>
<b>ICH DANKE .....</b>	<b>529</b>

## Einleitung

Die Arbeit IM SPIEGELKABINETT VON EXPRESSIONISTISCHEM STUMMFILM, FILM NOIR, MANGA, ANIME UND JAPANISCHEM COMPUTERSPIEL vergleicht die Formensprache von japanischen Comics (Manga), Zeichentrickfilmen (Anime) und Computerspielen (Games) mit dem deutschen expressionistischen Stummfilm und seiner amerikanischen Weiterentwicklung, dem Film Noir.

Die Frage inwiefern, wodurch und wieso die Produkte der japanischen Popkultur so expressionistisch aussehen,<sup>1</sup> stellt einen Ausschnitt aus dem kontinuierlichen Gedankenaustausch zwischen Japan und Deutschland dar, der 1861 mit der Unterzeichnung eines Freundschafts-, Handels- und Schifffahrtsvertrages seinen Anfang nahm. 2011, im Jubiläumsjahr der 150-jährigen Beziehungen beider Nationen, erfolgte die Disputation des Forschungsprojektes, welches Personen und Institutionen zuarbeiten möchte, die sich in beiden Ländern vornehmlich mit Kunst, Kultur, Medien und Geschichte beschäftigen.<sup>2</sup>

Durch die multiperspektivische Aufbereitung des Themas finden sowohl Vertreter der Hochkultur als auch des Populären Möglichkeiten der Annäherung an diesen Gegenstand. Außerdem baut diese Multiperspektivität Brücken zwischen den Disziplinen. Das Projekt wendet sich deshalb nicht nur an Japanologen, die den Forschungsbereich bisher dominierten. Ausdrücklich wird durch die medienwissenschaftliche Erschließung des Themas eine Öffnung dieses nach außen oft so hermetisch abgeriegelten Expertenzirkels angestrebt. Die breite Aufstellung des Themas richtet sich also nicht ausschließlich an ein Fachpublikum, sondern weitet sich auf einen allgemein medial interessierten Personenkreis aus. Daran knüpft sich auch die andere Seite: gleichermaßen möchte der Beitrag die geneigte japanische Leserschaft ansprechen. Schließlich gehört der Blick beider Hemisphären aufeinander, also der westlichen und der östlichen, zu den Metathemen des Projekts. So stand das Gespräch mit japanischen Experten und Künstlern im Zentrum des projektbegleitenden dreimonatigen Forschungsaufenthalts in Japan.

Manga, Anime und Games sind das Sumo-Ringer-Gewicht der japanischen Kreativwirtschaft und eine starke Säule der Kulturdiplomatie. Dank ihrer Strahlkraft konnte das Land sein attraktives Image als „Cool Japan“ ausgestalten. Jedermann assoziiert Nippon mittlerweile mit seinen Manga. Aber schon in den 1920ern genossen das Weimarer Kino und der expressionistische Stummfilm ein ähnlich großes Ansehen, stand der deutsche Film doch auf dem internationalen Parkett, unter allen anderen exportierenden Filmnationen, an hierzulande nie wieder übertroffener zweiter Stelle.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Anmerkung: Der Ansatz der „neoformalistischen Filmanalyse“ bietet sich hierfür an: Vgl.: THOMPSON Kristin: Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden. In: montage/av. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation. Neoformalismus. Marburg: Schüren Verlag, Ausgabe 4, Januar 1995. S. 23-S. 62.

<sup>2</sup> Anmerkung: Dem Umstand der Transkription von japanischen Begriffen, Namen und Titeln wird hier mit der modifizierten Hepburn-Umschrift Rechnung getragen. Vgl.: <http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~hw3/pdf/umschrift-jap.pdf> am 24.11.2006 um 24:13 Uhr.

<sup>3</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 105.



Heute zeigen die eruptiven Manga, was beide Länder voneinander gelernt haben, denn auch der Expressionismus zeugt von Deutschlands intensivem Blick auf die japanische Kultur. Und wie der Expressionismus, der das ganze Ausmaß der beiden Weltkriege künstlerisch reflektierte, sind die japanischen Manga, Anime und Games mit ihrer oft (post-) apokalyptischen Ästhetik ebenfalls Seismografen großer Menschheitsdämmerungen; Tsunami und Fukushima wurden in kanonisierten Werken der japanischen Popkultur bereits vorgefühl, bevor sie sich ereigneten. Demzufolge sind sowohl die japanische Medienlandschaft als auch der deutsche Expressionismus Spiegelbilder der gesellschaftlichen Prozesse ihrer Heimatländer; immer wieder präsentierten sie sich als Katastrophenkulturen mit einem äußerst ausgeprägten Stilwillen.

Der Kurs dieses interdisziplinären Forschungsprojektes führt so durch Kontinente und Medien. In die Computerspielfachsprache emuliert, handelt es sich dabei um einen Spiegelkabinett-artigen ‚Jump’n’Run’-Parcours, auf dem die Spur des expressionistischen Stils verfolgt wird. Dabei befinden wir uns in einem Spiegelkabinett, worin sich der Blick des Westens nach Osten lenkt, nur, um wieder nach Westen und Osten zurückzuprallen. Besonders der japanische Holzschnitt (*ukiyo’e*) bildet eine Doppelachse zum Stummfilm und zum Comic-Medium. Dies ist Inhalt von Kapitel 1. Um weitere Darstellungsarten auf der Schnittstelle von *Ukiyo’e*, Manga, Anime und Stummfilm geht es im anknüpfenden Kapitel 2: Im Visier stehen hier die japanischen Theaterformen Kabuki, Nō sowie der japanische Stummfilm mit seiner in die Manga- und Animekultur wegweisenden Aufführungspraxis; d.h. der Pfad des *Benshi*-Kinos (also des japanischen Stummfilm-Erklärer-Kinos) in das japanische Papiertheater – *kamishibai*. Nach der Ära des japanischen Stummfilms muss sich der Blick zwingend auf die sich formierende japanische Zeichentricklandschaft sowie die Manga-Entwicklung richten. Das Ende der Vierziger Jahre, der Anfang der Fünfziger bildet die Hochphase des Film Noir. Hier nimmt Kapitel 3 den Faden weiter auf und dabei die Manga und Anime nach dem Ersten Weltkrieg bis zu ihren gegenwärtigen Ausprägungen in Augenschein. In der japanischen, gamesdurchwirkten Popkultur der Gegenwart angelangt, ‚zoomt‘ Kapitel 4 nunmehr direkt in die kabinettartige, somnambule (Otaku-, also Fan-) Sphäre der japanischen Manga, Anime und Computerspiele. Der Golem, der Avatar des Stummfilms, beschwört den Aufmarsch seines japanischen Pendants: des *meka*. Dieser Giant Robo und dessen Gefolge, die japanischen Androiden und Cyborgs, sind zum Ausdruck einer postapokalyptischen Angstkultur geworden, die schon Sigmund Freud hinblicklich des bevorstehenden Weltkrieges prognostiziert hatte. Zuletzt faßt Kapitel 5 die gestalterischen Einflüsse zusammen, die der Expressionismus auf die japanische Film-, Pop- und schließlich Gameskultur inne hatte. Die wichtigsten expressionistischen Konventionen in Anime, Manga und Computerspiel werden hier noch einmal beschrieben und systematisiert. Dies mündet in einem abschließenden Fazit.

Heute liegt die Patina der Vergangenheit, eine Stimmung von Wabi Sabi über dem deutschen expressionistischen Stummfilm. Dieser Schleier des Alten, die Flüchtigkeit seiner bewegten Bilder rücken dieses ehemals so neue Medium mit seinem Hang zum Phantastisch-Morbiden in den Wirkkreis eines viel älteren Konzeptes; nämlich in das stilistische Umfeld von „*wabi*“ und

„sabi“, dessen Ursprung im elegischen *mono no aware* der japanischen Heian-Zeit widerhallt.<sup>4</sup> Das Begriffspaar<sup>5</sup> *wabi sabi* (侘寂)<sup>6</sup> trifft einen Kern japanischer Ästhetik, wobei sich *wabi*<sup>7</sup> auf das „Innere, Subjektive“ eines Kunstphänomens und *sabi*<sup>8</sup> auf dessen äußere Erscheinungsform bezieht.<sup>9</sup> Der Ursprung der Bedeutung von „wabi“ liegt im sich

„elend, einsam und verloren fühlen“. Diese Haltung wandelte sich zur Freude an der Herbheit des Einsam-Stillen. Aber erst in Verbindung mit >Sabi<: alt sein, Patina zeigen, Reife besitzen, entstand jene kaum übersetzbare Begriffseinheit, die für die Kunstbewertung in Japan zum Kriterium wurde. »Nicht die offenkundige Schönheit ist nunmehr das Höchste, sondern die verhüllte, nicht der unmittelbare Glanz der Sonne, sondern der gebrochene des Mondes.«<sup>10</sup>

Jenes Alte, jene verdunkelte Folie, das virtuelle, sepiafarbene Durchdrungensein der Dingwelt liegt noch heute wie ein trüber Schleier über den selbst hypermodernsten Anime, über der virtuosesten japanischen Hochglanzcomputergraphik – die Moderne und ihre neuen Medien, ebenso aus dem zentralen Wabi Sabi-Konzept der japanischen Kunst hervorgegangen, stehen diesem nun wie anorganische Nebenprodukte gegenüber:<sup>11</sup>

Das Faible für das Alte in der japanischen Kultur ist damit der erste Anschluß an die untergegangene Stummfilmära, weil *sabi* als visuelles Echo noch im aktuellsten Trend der japanischen Popkultur zu erkennen ist. Dadurch knüpft es an jenes Medium des letzten Jahrhunderts an, das sich am Anfang seiner selbst so sehr bewußt war, daß es jene abgebildete Dingwelt kontinuierlich ihrer unwirklichen und fließend-vergänglichen Substanz zuführte. Schließlich ist diese Ästhetik des Verfalls in seine eigene Trägerschicht eingeschrieben: der *Film* ist Patina, ist spiegelglattes Silber(nitrat) – wodurch das expressionistische Kino durchaus als Emanation von Wabi Sabi zu betrachten ist; es drehte sich selbst in seinen vielfachen Erscheinungen von Auflösung und erzeugte auf diese Weise das Bild einer krankenden und doch so hochkünstlerischen Epoche. Er, der expressionistische Film, ist, wie zu sehen sein wird, alt und neu, zugleich vorwärts- und rückwärtsgewandt...

---

<sup>4</sup> SCHWALBE Hans: Japan. München: Prestel Verlag, 1979. S. 283 und S. 284.

<sup>5</sup> KOREN Leonard: Wabi-Sabi. Für Künstler, Architekten und Designer. Tübingen: Wasmuth Verlag, 2007. S. 22.

<sup>6</sup> Anmerkung: *wabi sabi* (侘寂) „bescheidene Einfachheit {f}“. Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=234581>.

<sup>7</sup> Anmerkung: *wabi* (侘び; 侘): „Wabi {n}; geschmackvolle Einfachheit {f} und an Ärmlichkeit grenzende Bescheidenheit {f}“. Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=226137>.

<sup>8</sup> Anmerkung: *sabi* (寂び; 寂): „[1]Sabi {n}; Patina {f}; antikes Aussehen {n}. [2] Geübtheit {f} (einer Stimme). [3] geschmackvolle Einfachheit {f}“. Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=83774>.

<sup>9</sup> Vgl. KOREN Leonard: Wabi-Sabi. Für Künstler, Architekten und Designer. Tübingen: Wasmuth Verlag, 2007. S. 23.

<sup>10</sup> SCHWALBE Hans: Japan. München: Prestel Verlag, 1979. S. 288.

<sup>11</sup> Anmerkung: Siehe hierzu Leonard Korens Gegenüberstellung von *wabi sabi* mit den künstlerischen Erscheinungsformen der Moderne: Vgl.: KOREN Leonard: Wabi-Sabi. Für Künstler, Architekten und Designer. Tübingen: Wasmuth Verlag, 2007. S. 25, S. 26-S. 27ff.

## 1. Medienplattform Ukiyo'e: Eine Stillinie in den Expressionismus und in die Ästhetik von Manga, Anime, (Game)

Die Kunst des Ukiyo'e, ein Nationalstil, der in der Isolation keimte, ist die Medienplattform, von der aus sich der Japonismus in Europa verbreitete, die Moderne konstituierte und von der auch die Manga-Kunst wesentliche Impulse ableitete. So setzt die heutige Manga-Forschung die Entstehung des Manga im 19. Jahrhundert an, zu Zeiten des Ukiyo'e-Holzschnitts und der Kibyōshi-Unterhaltungsliteratur.<sup>1</sup>

Als der erste große (inoffizielle) Expressionist Vincent van Gogh 1890 starb, entdeckte man ein Behältnis neben seinem Bett, in welchem sich vierzehn japanische Holzschnitte befanden.<sup>2</sup> Und auch Donald Richie konstatiert, daß die strukturell miteinander verknüpften Manga und Anime (sowie die frühen japanischen Stummfilme) in der Ästhetik der japanischen Holzschnitte, die in der Mitte des 18. Jahrhunderts bis in die Moderne entstanden, verankert sind:

„All diese Vorkriegs-, Kriegs- und Nachkriegsarbeiten definierten die ästhetischen Begrenzungen des japanischen animierten Produktes. Selbst solche, die man in der heutigen Zeit zu sehen bekommt, zeigen noch die graphisch-räumlichen Bedingungen auf, die man mit dem frühen japanischen Kino und den Holzschnittkünstlern vor einem Jahrhundert in Verbindung bringt. Die Komposition verbleibt ein Hauptanliegen, die Berücksichtigung der Ausgewogenheit, wie man sie aus der Arbeit von Druckkünstlern wie Hokusai und Hiroshige kennt, wird als Selbstverständlichkeit angesehen. Ebenso werden wenig Anstrengungen bezüglich des dreidimensionalen Illusionismus unternommen – zwei Dimensionen reichen aus – und ebenso wenig Versuche unternommen, räumliche Tiefe zu erzeugen.“<sup>3</sup>

Der Japonismusforscher Klaus Berger belegt darüber hinaus, daß sich gerade die *BRÜCKE*-Künstler im Zuge ihrer Auseinandersetzung mit van Gogh und Edvard Munch mit der japanischen Kunst befaßten. Berger meint, der Japonismus müsse letztlich

„als die Klammer erkannt werden, die alle der Moderne zustrebenden Stilrichtungen umfaßt.“<sup>4</sup>

So war es neben van Gogh auch Edvard Munch, der sich in der Phase der angehenden Moderne, in der Zeit des Japonismus, intensiv mit den importierten Kunstwerken aus Fernost beschäftigte.<sup>5</sup>

Da also auch der expressionistische Stil durch van Gogh, Edvard Munch und andere *prä-expressionistische* Bildende Künstler mit dem Ukiyo'e verwoben ist, und darüber hinaus erst die deutschen Anilinfarben dem japanischen Holzschnitt dazu verhelfen, zu einem

---

<sup>1</sup> Vgl. KERN Adam: *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan*. Harvard: University Press, 2007.

<sup>2</sup> KATŌ Shūichi: *Japan: Spirit & Form*. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 22.

<sup>3</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „All these works – prewar, wartime and postwar – defined the aesthetic limitations of the Japanese animated product. Seen now, they indeed demonstrate that their graphic spatial assumptions are those one associates with early Japanese cinema and with the print artists of a century before. Composition remains a major concern, and the regard for balance, as seen in the work of master printmakers Hokusai and Hiroshige, is taken for granted. Likewise there is little attempt at any three-dimensional illusionism – two dimensions are enough – and there are equally few attempts at depth. And the action (even by the evolving international standards of the time) is still limited.“ Vgl.: RICHIE Donald: *A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos*. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2005. S. 253.

<sup>4</sup> BERGER Klaus: *Japonismus in der westlichen Malerei. 1860-1920*. München: Prestel Verlag, 1980. S. 324.

<sup>5</sup> Ebd. S. 300-S. 303.

präphotographischen Massenmedium zu werden,<sup>6</sup> sollte dies Anlaß genug sein, sich mit den historisch-ästhetischen Verknüpfungen zwischen dem japanischen Holzschnitt, dem mit dem Expressionismus der Bildenden Kunst und Literatur verwobenen expressionistischen Stummfilm sowie den Manga, Anime, Games ausführlicher zu befassen. Und schließlich etablierte der Mangaka Kitazawa Rakuten für seine in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts veröffentlichten Strips den Begriff Manga neu; einen Begriff also, der aus der Geschichte des Holzschnitts herrührte.

### *1.1. Der Begriff ukiyo'e und dessen Bezug zum expressionistischen Stummfilm*

Es gibt wichtige Querverbindungen zwischen dem expressionistischen Stummfilm und dem *ukiyo'e hanga* (*hanga* ist die „Druckkunst“,<sup>7</sup> das Druckbild). Das liegt zunächst in der auch von Rudolf Arnheim identifizierten „Flächigkeit“<sup>8</sup> des Mediums Stummfilm begründet, die Frieda Grafe zuerst in METROPOLIS und DIE NIBELUNGEN von Fritz Lang sieht.<sup>9</sup> Arnheims erkannte „Bildhaftigkeit, die ansichtskartenhafte Flächigkeit des Filmbildes“,<sup>10</sup> findet man schon in der Ästhetik des Ukiyo'e. Und diese Tendenz zur Zweidimensionalität der japanischen Kunst setzt sich bis in das Manga und Anime fort; Murakami Takashi beschreibt sie in seinem SUPER FLAT MANIFESTO klar als Paradigma japanischer Ästhetik.<sup>11</sup> Eine Metaebene und zugleich Verfremdung dieses Stilcharakteristikums macht indes Oshii Mamoru mit seinem Anime SUKAI KURORA auf – situiert in einem alternativen europäischen Zweiten Weltkriegsszenario –, indem er darin in konzeptioneller Stringenz bestimmte zweidimensionale Bereiche gegen computergenerierte dreidimensionale Kulissen führt.

Eine besonders wichtige Schnittmenge zwischen Ukiyo'e und dem (Stumm-)Film liegt zudem in der Begriffsdefinition dieser alten japanischen Medienform selbst begründet:

Diese Kunst des *ukiyo'e*, deren größte Inspirationsquelle der Vergnügungsbezirk Yoshiwara des alten Tōkyō (das damals Edo hieß) gewesen ist, wird als Bilder der „fließenden Welt“ gelesen. Die drei Kanji, aus denen sich diese Lesart zusammensetzt, bestehen aus: „*uki*“ oder „*uku*“ (浮), also „schwimmen, tauchen (... und fließen, treiben, die Verf., ...)“<sup>12</sup>, „*yo*“ (世) für „Welt, Zeitalter“ (die Kun-Lesung ist *se* von *sekai* 世界; Welt)<sup>13</sup> und „*e*“ (絵) für „Bild“.<sup>14</sup> Das zusammengesetzte Wort *ukiyo'e* (浮世絵) konnotiert demzufolge das flüchtige, dekadente

---

<sup>6</sup> PLATTHAUS Andreas: Verklärte Fremde. Taniguchi Jirō und die Verführungskraft des westlichen Individualismus. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 209.

<sup>7</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 18.

<sup>8</sup> ARNHEIM Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2002. S. 27, S.28, S. 38, S. 39, S. 41.

<sup>9</sup> Vgl.: GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 50.

<sup>10</sup> ARNHEIM Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2002. S. 39.

<sup>11</sup> MURAKAMI Takashi: The Super Flat Manifesto. In: MURAKAMI Takashi (Hg.): Super Flat. Tōkyō: Madra Publishing, 2005. S. 5ff.

<sup>12</sup> HADAMITZKY Wolfgang: Kanji und Kana 1. Handbuch der japanischen Schrift. Berlin, München, Wien, Zürich, New York: Langenscheidt Verlag, 1995. S. 198.

<sup>13</sup> Ebd. S. 100.

<sup>14</sup> Ebd. S. 114.

Leben des Yoshiwara und zugleich den buddhistisch geprägten Blick auf dieses oberflächliche Dahintreiben. Somit kann *ukiyo* sowohl als „Welt des Schmerzes und Leidens“ interpretiert werden als auch als „unbeständige, flüchtige, vergängliche Welt“.<sup>15</sup> Das Lautbild „*uki*“ (in der Hiragana-Silbenschrift うき; u=う, ki=き geschrieben) kann gemäß letzterer Definition auch mit einem anderen Kanji (憂, also 憂き) ausgedrückt werden, und steht dann in der Übersetzung für „Schmerz {m}; Leiden {n}; Trauer {f}; Traurigkeit {f}“.<sup>16</sup>

In der Definition des Wortes *ukiyo(e)* treffen also Bedeutungskonstellationen aufeinander, die auch auf die Filmkunst anwendbar sind. So findet sich das buddhistische Vergänglichkeitsmoment in Roland Barthes' Beobachtungen zur Photographie im „Zusammenhang mit dem Theater“ wieder, nämlich insofern, als die belichtete Filmschicht der „Vermittlung“ (...) des Todes“<sup>17</sup> dient:

„sich schminken bedeutete, sich als einen zugleich lebenden und toten Körper zu kennzeichnen: der weiß bemalte Oberkörper im totemistischen Theater, der Mann mit dem bemalten Gesicht im chinesischen Theater, die Schminke aus Reispaste im indischen Katha Kali, die Maske des japanischen No. Die gleiche Beziehung finde ich nun in der PHOTOGRAPHIE wieder; auch wenn man sich bemüht, in ihr Lebendiges zu sehen (...), so ist die PHOTOGRAPHIE doch eine Art urtümlichen Theaters, eine Art von »Lebendem Bild«: die bildliche Darstellung des reglosen, geschminkten Gesichtes, in der wir die Toten sehen.“<sup>18</sup>

Ebenso wie bei der unbewegten belichteten Filmschicht spiegelt sich auch im expressionistischen, mit Patina überzogenen Stummfilm in seinen übertrieben maskenhaft-weißlich geschminkten und im ‚Close-up‘ als „lebendige Bilder“ gezeigten Gesichtern der Fluß der Vergänglichkeit. In Roland Barthes' Beobachtung, die Photographie sei „die Wiederkehr des Toten“,<sup>19</sup> berühren sich also der fernöstliche Reinkarnationsgedanke und F.W. Murnaus tatsächlich als selbstreflexives Agens des Filmes/des Todes identifiziertes und inszeniertes *Schreck*-ensemment: Der Wiedergänger *Nosferatu* – als Symphonie des Grauens. Zumal Greta Garbo lange die Totenmaske F.W. Murnaus als wertvolles Kleinod aufbewahrte:<sup>20</sup> auch der Film und seine ihn umlagernden Paraphernalia betreiben den Totenkult des weißen Gesichtes.

Das *JAPAN UKIYO'E MUSEUM (JUM)* in Matsumoto, in der Präfektur Nagano (Nagano-ken), das mit der sich im Besitz der Familie Sakai befindlichen, größten privaten Sammlung von über 100.000 japanischen Holzschnitten aufwarten kann, fügte anlässlich einer Ausstellung, die sich im Herbst 2005 hauptsächlich dem Künstler Utagawa Kuniyoshi (oder auch Ichiyūsai Kuniyoshi, 1797-1861) widmete, eine weitere Konnotation des Wortes „*ukiyo(e)*“ hinzu: Immer wieder war in der Ausstellung *MISEMONO* bzw. „*GEFÜHL DER AUFREGUNG*“<sup>21</sup> – von

---

<sup>15</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 89.

<sup>16</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=20506>.

<sup>17</sup> BARTHES Roland: Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1985. S. 41.

<sup>18</sup> Ebd. S. 41.

<sup>19</sup> Ebd. S. 17.

<sup>20</sup> EISNER Lotte H.: Murnau. Mit dem Drehbuch zu *Nosferatu*. Frankfurt am Main: Kommunales Kino, 1979. S. 364.

<sup>21</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel lautete: FEELING OF EXCITEMENT. Vgl.: JAPAN UKIYO'E MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

„*ukiuki*“, vom „Thrill“ oder der Phrase „World Of Excitement“ die Rede. *Ukiyo* bedeute auch soviel wie „telling of excitement“, so die Lesart vom *JUM*. Diese Wortdefinition schließt demzufolge Kategorien wie Aufregung und Kitzel in die Bedeutungskonstellation ein, zumal es sich hier um eine Silbenkombination mit dem gleichen Kanji wie oben erwähnt (浮) handelt: „浮き浮き; うきうき; ウキウキ“ („leichterzig; flott; lustig; freudig erregt; guter Laune“).<sup>22</sup>

Beide Lesarten sind filmische Kategorien. Die leidvolle, vergängliche Welt im Sinne des Buddhismus, die andere des Schwimmens, des Flusses und der Aufregung, des Spektakels.

Der Film ist durch seine Bildabfolge ein Medium des visuellen Flusses, der frühe Kinogänger hat Zustände des Sich-Treiben-Lassens, Träumens, Fließens als primäre Kinoerfahrung beschrieben: So schreibt Hugo von Hofmannsthal 1921 über den Bilderfluß im Kinosaal:

„Mir aber scheint die Atmosphäre des Kinos die einzige Atmosphäre, in welcher die Menschen unserer Zeit – diejenigen welche die Masse bilden – zu einem ungeheuren, wenn auch sonderbar zugerichteten geistigen Erbe in ein ganz unmittelbares, ganz hemmungsloses Verhältnis treten, Leben zu Leben, und der vollgepfropfte halbdunkle Raum mit den vorbeiflirrenden Bildern ist mir, ich kann es nicht anders sagen, beinahe ehrwürdig, als die Stätte, wo die Seelen in einem dunklen Selbsterhaltungsdrange hinflüchten, von der Ziffer zur Vision.“<sup>23</sup>

Heutzutage ist das *ukiyo*-Dahintreiben in die Darstellung des traumverlorenen Gleitens geflossen, die oft im Anime zu sehen ist, zum Beispiel die im Autofenster vorüberziehende urbane Kulisse während einer Fahrt durch die nächtliche Stadtlandschaft. Beispiele dieser somnambulen Fließbewegung durch das texturreiche Gewebe einer modernen asiatischen Metropole sind in den *KŌKAKU KIDŌTAI*-(*GHOST IN THE SHELL*)-Filmen Oshii Mamorus oder Kon Satoshis *PAPURIKA* (*PAPRIKA*, 2006) zu sehen; Kon hat ohnehin an Oshii's *KIDŌ KEISATSU PATOREBĀ 2 THE MOVIE* (*PATLABOR 2*, 1993) mitgearbeitet. Im ultramodernen Anime mündet das *ukiyo*-Moment im Formengeflecht der Döblin'schen Großstadt,<sup>24</sup> die seit der Moderne zudem ein japanisches Antlitz trägt, und auch bei Oshii zum Anime-Noir-Gefüge wird.

Obwohl das *Ukiyo*'e also ein statisches Medium darstellt, ist ihm das Fließen inhärent, gingen aus ihm, wie noch zu sehen sein wird, neue, fließende Medienformen hervor. Und auch die oftmals serielle Erscheinungsart läßt das *Ukiyo*'e von der Raumkunst über die Schwelle in die Zeitkunst, zu der ja der Film letztlich gehört, treten. Der wesentlichste Bezug zwischen den graphischen Medien – des Filmes und des (japanischen) Holzschnittes – ist somit der Aspekt des Fließens, denn er nimmt den Fluß der Einzelbilder im noch bevorstehenden Massenmedium Film schon vorweg.

Nicht unerwähnt soll aber noch die letzte Lesart des Wortes *ukiyo* sein. Wenn man *ukiyo* nicht mehr als Eigennamen oder Nennwort begreifen möchte, sondern als Gattungsnamen, so meint

---

<sup>22</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=20515>.

<sup>23</sup> HOFMANNSTHAL Hugo von: Der Ersatz für die Träume. In: KAES Anton (Hg.): Kino-Debatte. Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909 - 1929. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1978. S. 152.

<sup>24</sup> Vgl.: DÖBLIN Alfred: Berlin Alexanderplatz. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1993.

der japanische Sprachgebrauch damit das „Hier und Jetzt“, <sup>25</sup> eine Lesart, die Sandy Kita favorisiert, und die auch als „lebe und genieße jetzt“ <sup>26</sup> interpretiert werden kann – wie es die populären Bereiche Theater, die Feste und das Freudenviertel Yoshiwara ja geradezu voraussetzen – und gleichfalls das vorbeirauschende, so genußvolle wie transitorische Filmerlebnis im Kinosaal.

#### 1.1.1. Das Yoshiwara im Stummfilm METROPOLIS und die Entstehung des ukiyo'e hanga

Der japanische Holzschnitt entwickelte sich in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts <sup>27</sup> und sollte Ende des 19. Jahrhunderts zum zentralen Moment des Ästhetiktransfers von Osten nach Westen werden, um dort die Bildende Kunst zu revolutionieren. So wundert es nicht, daß der Stummfilmregisseur Fritz Lang im Herzen von *Metropolis* das Yoshiwara ansiedelt. In seinem paradigmatischen Film hat er es als szenischen Hintergrund für den Verführungstanz seiner künstlichen

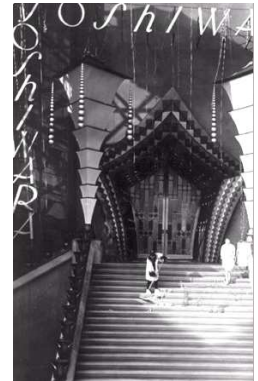


Abbildung 1a

Roboterfrau erwählt.

Woher sonst konnte diese affektierte Androgynität des feinnervigen Salonlöwen der Weimarer Zeit stammen, dem eine Ära deutsch-preußischer Steifheit vorausgegangen war? Fritz Lang hat den Entstehungsort für das dekadentere Lebensgefühl der Zwanziger Jahre gefunden. Jene „Ebene



Abbildung 1b

der Freuden“, <sup>28</sup> wie das Yoshiwara in Japan genannt wird,



Abbildung 1d

trägt den ‚Level‘-Gedanken in sich wie das Gesamtkonstrukt *Metropolis*, das sich – ebenso wie japanische



Abbildung 1c

Städte aus Platzmangel – auf einen Punkt konzentrierend in die

Höhe schraubt. Das Yoshiwara <sup>29</sup> von *Metropolis* (Abb. 1a und 1b) ist ein Nachtlokal in der mittleren Ebene der Stadt und in Nachbarschaft zum *Club der Söhne*.

<sup>25</sup> Anmerkung: Zu den verschiedenen Lesarten des Wortes; siehe: KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 56-60 und S. 66.

<sup>26</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 89.

<sup>27</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. gl. KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 194.

<sup>28</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 471.

<sup>29</sup> Anmerkung: Zugrunde liegt hier die rekonstruierte Fassung von Enno Patalas. Vgl.: PATALAS Enno (Hg.): Fritz Langs Metropolis. DVD und Beiheft, 2003.

Es ist ein Ort des Exzesses und der Ausschweifung. In expressiver Weise stellt Lang in diesen Sequenzen zur Schau, worum es ihm in der Filmkunst schlechthin geht: um den Voyeurismus. Und so setzt er, wie in den Anfangssequenzen von METROPOLIS, ein intensives



Abbildung 1e

‚Crosscutting‘ zwischen dem Tanz der Roboterfrau, ihren männlichen Zuschauern und dem sich im Delirium befindenden Helden *Freder Fredersen* frei. Dieser hat zuvor seinen Vater, *Joh Fredersen*, mit der künstlichen Frau gesehen, die nicht nur ein Ebenbild seiner Mutter, sondern auch seiner angebeteten *Maria* darstellt (Abb. 1c).

Ein ödipaler Präzedenzfall. Die Situation verkennend – *Freder* hat gemeint, der Vater hätte ein Verhältnis mit der echten *Maria* – stürzt er als Winzling in einen unendlichen schwarzen Abgrund (Abb. 1d).



Abbildung 1f

Tatsächlich ist hier der Bezug zu Manga, Anime und Japonismus allein durch diese Tricksequenz hervorgehoben.

In den nächsten Szenen sieht der Betrachter *Freder*, wie er sich im Bett hin und her wirft. Der Zuschauer darf sogar

noch tiefere Einblicke gewinnen, nämlich ganz hinein in seine wirren Gedanken. In wahrnehmungssubjektiven Bildern verfolgt der Blick des Zuschauers als Déjà-vu den Tanz der Sieben Todsünden und den hageren Prediger, der die Offenbarung des Johannes rezitiert (Abb. 1e). Wieder ist



Abbildung 1g



Abbildung 1i

hier eine ausgefeilte Tricktechnik im Einsatz. Beide Szenen hat *Freder* mit erregtem Gemüt – *Maria* ist nicht zur Verabredung erschienen – zuvor in der gotischen Kathedrale <sup>30</sup> von METROPOLIS erlebt. In



Abbildung 1h

Parallelmontage, zum Menuett der Sieben Todsünden, tanzt nun die erotische Androidin, die aus der entführten echten *Maria* hervorgegangen ist, auf einem ganz in der Sprache der Apokalypse gehaltenen Pferdesockel und im Yoshiwara (Abb. 1f).

<sup>30</sup> Anmerkung: Das Konzept von Robotern geht ohnehin weit in die Vergangenheit zurück. Die Urform der Automaten und Roboter sind die Uhrwerkfiguren mittelalterlicher Kirchen. Fritz Lang verklammert daher die gotische Kirche, die Entstehung der Roboterfrau und den Tricktanz der Sieben Todsünden in einem gotischen Ensemble, das sich zudem mit fernöstlichen Elementen kreuzt, die in die Manga- und Animeästhetik führen. Im 18. Jahrhundert wurden Uhrmacher berühmt, sie – wie Kleists MARIONETTENTHEATER berichtet –, komplizierte mechanische Figuren konstruierten. Auch dies kreuzt sich mit der japanischen Kultur und ihren „lebenden Puppen“, die zur selben Zeit im Land für Furore sorgten.



Das ‚Crosscutting‘ fragmentiert das Zeit-Raumgefüge in einen Wirbel von subjektiven Einzelvisionen *Freders*. Um darüber hinaus die Blicke auf die künstliche Frau in ihrer grotesken Gier zu entblößen, zerteilt Lang die Leinwand noch in ein sich drehendes Prisma von Männerblicken, schichtet Belichtung auf Belichtung (**Abb. 1g-1i**) – so wie bereits in der mehrfach belichteten Stadtkulisse, die die Bewegung von Maschinen zu Beginn des Filmes dynamisiert.

*Freder* befindet sich hier in einem ähnlich exaltierten Zustand wie der Filmzuschauer, der zu Beginn den ersten Blick auf die *Metropolis* werfen darf wie die Männer auf die Tanzende. In *Freders* Kopf tobt ein orgiastischer Bildersturm der entfesselten Lust und des Traumas. Die voyeuristische Erfahrung, um deren Darstellung es Lang geht, ist in ihrem Wesen etwas Entkörperlichtes, Virtuelles.

Diese virtuelle Qualität von *Freders* Ich-Dissoziationen, dargestellt durch ‚Crosscutting‘, ‚Surimpression‘ und die



Abbildung 1j

Zergliederung der Leinwand, wird unterstützt durch den Japonismus, der eine visuelle Brücke über die zwei verschiedenen, parallel montierten Räume des Yoshiwara in *Metropolis*‘ Oberstadt und *Freders* Zimmer erwirkt. Sein Zimmer ist mit einem chinesisch/japanischen Wandgemälde ausgestattet (**Abb. 1j**). Die dezente Chinoiserie, also diese „hybride Ästhetik, in der chinesische, japanische und europäische Motive auf der Basis reiner Phantasie durcheinandergewirbelt wurden“<sup>31</sup> – etabliert eine



Abbildung 1k

Verbindung zum erotischen und unwirklich aufgeladenen Geschehen im Yoshiwara, das *Freder* ja eigentlich gar nicht sieht, weil er fiebernd im Bett liegt (**Abb. 1k**). Fritz Lang koppelt also die Szenen in dem Vergnügungsetablisement mit einer besonders fragmentierten Bildlichkeit, mit Parallelmontage und mit Trickeffekten. Und da es sich zudem um wilde Assoziationen, einen virtuellen Strudel der aus den Fugen geratenen Phantasie seiner Figur *Freder* handelt, berauscht er sich an der in der Künstlichkeit innewohnenden Fremde, welche die asiatischen Bild- und Formenreminiszenzen mit sich bringen. Der Japonismus und die Fragmentarik sind in dieser Sequenz miteinander eingesetzt worden. Das ist ein vom Regisseur intendierter Zusammenfall, kein Zufall. Der fragmentarisierende, entkörperlichte Wirbel der Imagination wird bei Lang durch seinen Zugriff auf die japanische Ästhetik erzeugt, die zu Seheindrücken, Visionen von hoher Expressivität und Subjektivität führen. Und das wiederum – ist Manga- und Animeästhetik in Reinform.

<sup>31</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung der englischen Definition: „*Chinoiserie*: a hybrid aesthetic in which Chinese, Japanese and European motifs were swirled together with sheer fantasy“. Vgl.: BLOOD Katherine L.: Ukiyo-E and its Orbit. LIBRARY OF CONGRESS, The Collections in Context. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 126 und 128.

Diese Szenen, die das japonistische Antlitz der Stadt *Metropolis* bebildern, galten lange als verschollen, doch nunmehr sieht man, welch großen Stellenwert Fritz Lang dem Yoshiwara beigemessen hat.<sup>32</sup>

Auch Georg Tapperts expressionistisches Gemälde *GEISHA-REVUE* (1911)<sup>33</sup> – **Abbildung 2** – und Ernst Ludwig Kirchners farblich ebenso antinaturalistisches *JAPANISCHES THEATER* (1909)<sup>34</sup> – **Abbildung 3** – verblenden die westliche Großstadt mit ihren Tanzlokalen und Vergnügungsorten mit dem Angebot des Yoshiwara.

Im japanischen Holzschnitt geht es, ebenso wie im Film und dem modernen ‚Showbusiness‘, formal und inhaltlich um die Inszenierung des Sehens und Gesehenwerdens. Dies erklärt die ursprüngliche Verbindung zwischen der Kunst des Ukiyo’e mit

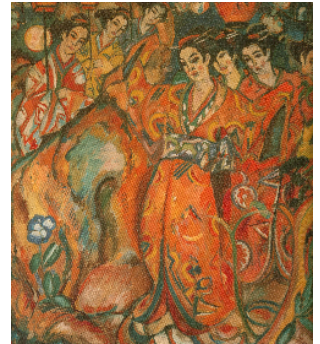


Abbildung 2

Edos „Geisha- und Theaterbezirk“, dem „Yoshiwara“<sup>35</sup> - und auch mit dem immer wieder selbstreflexiv das Sehen thematisierenden expressionistischen Stummfilm. Filme von Fritz Lang behandeln diese Thematik häufig, weshalb der Kunstconnaissanceur seine Anspielung auf das ehemalige Vergnügungsviertel von Edo, diesem Ort der Erotik und Unterhaltung, kenntnisreich und allegorisch verweisend in seinem Film plazierte hat. Die synthetische Phantastik seiner Stadt *Metropolis* verschmilzt architektonisch nicht nur mit Ridley Scotts *Blade Runner-Los Angeles*,<sup>36</sup> der Anime-

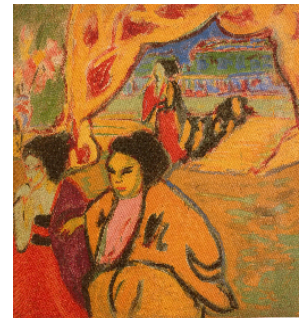


Abbildung 3

Ästhetik und dem realen Tōkyō; mehr noch als das reale Berlin Parallelen zur überlebensgroßen Zukunftsstadt Tōkyō aufweist. Bis heute ist Tōkyō das Zentrum der Manga-Kultur. Tōkyō ist die „Manga-Hauptstadt“,<sup>37</sup> und wie damals der Holzschnitt im Wechselspiel mit Verleger, Künstler, Graveur und Drucker<sup>38</sup> entstand, werden dort Manga auch heute noch in enger Zusammenarbeit des Künstler(-kollektivs) und dem Verleger (und Drucker) hergestellt.

<sup>32</sup> Vgl.: NAUNDORF Karen: Die Reise nach Metropolis. In: ZEIT-Magazin Leben. Hamburg: Zeitverlag Gerd Bucerius, Ausgabe/Nr. 28, Juli 2008.

<sup>33</sup> STRZODA Hanna: Die *Brücke* und die japanische Exotik. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 100.

<sup>34</sup> Ebd. S. 95.

<sup>35</sup> KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 28.

<sup>36</sup> Vgl. NEUMANN Dietrich (Hg.): Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner. München, New York: Prestel Verlag, 1996.

<sup>37</sup> BERNDT Jaqueline: Lebensorte und Vorstellungsräume. Ein Blick auf Comics aus der Sicht von Tokyo und Berlin. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 70ff.

<sup>38</sup> SAKAI Gankow N.: The Japan Ukiyo’e Museum. How were they produced? Informationsblatt. Matsumoto: Japan Ukiyo’e Museum. Stand 2005.

Edo war auch das Zentrum des japanischen Holzschnittes in der von den Shōgun regierten Tokugawa-Zeit (1615-1868),<sup>39</sup> und ist als heutige Manga-Metropole Tōkyō Zentrum der Popkultur geblieben.

Die Stadt avancierte schnell, nachdem sich Shōgun Tokugawa Ieyasu<sup>40</sup> für diesen Ort als Regierungssitz entschieden hatte, von einer unbedeutenden Fischersiedlung zum kulturellen Mittelpunkt Japans. Edos vibrierende Atmosphäre mit seinen „kraftvolleren“<sup>41</sup> Künstlern und neuen, auf Arbeitsteilung basierenden Produktionsmethoden führten schließlich dazu, daß sich die Druckkunst bereits Ende des 17. Jahrhunderts zur erschwinglichen „Volks- und Massenkunst“<sup>42</sup> fortentwickelte. Darstellungen von (flanierenden) Schönheiten, *bijinga*,<sup>43</sup> und Schauspielern des Kabuki-Theaters, *yakusha*’e,<sup>44</sup> sowie von anderen gesellschaftlichen Zerstreungen waren von nun an beliebte Bildgenres der populären Drucke – *ukiyo’e hanga*. Bezeichnenderweise ist sogar der geographische Weg, den die Kunst des Ukiyo’e innerhalb Japans nahm, in die Motivik des japanischen Holzschnittes miteingeflossen. Immer wieder ist das Tōkaidō, also die Ostmeer-Handelsstraße und deren zahlreiche Wegpoststationen – „*shukuba*“<sup>45</sup> und den Grenzwachposten „*sekisho*“<sup>46</sup> – auf Werken von berühmten Meistern des *ukiyo’e hanga* und später dann im Manga und Anime verewigt worden. Deren Ausbau war ehemals ein Projekt, das in der Edo-Periode vom *bakufu*, also dem „nationalen“, militärischen Regierungs- und Verwaltungsapparat des Shōgun,<sup>47</sup> realisiert wurde.<sup>48</sup> Dieser Topos der Darstellung der fünf Hauptverkehrsadern, Tōkaidō, Nakasendō, Nikkōkaidō, Ōshūkaidō und Kōfūkaidō, gehörte so zu den zeigenswerten Neuigkeiten des frühen Massenmediums. In dieser Tradition beschreitet das Tōkaidō<sup>49</sup> auch die Figur *Ittō Ōgami* (der ehemalige *kōgi kaishakunin*<sup>50</sup> – Scharfrichter – des Shōgun) im Manga KOZURE ŌKAMI mit seinem dreijährigen Sohn *Daigoro*<sup>51</sup> und in seelischer Parallele zum buddhistischen *meifumadō*,<sup>52</sup> den

---

<sup>39</sup> KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 28.

<sup>40</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 18.

<sup>41</sup> Ebd. S. 97.

<sup>42</sup> Ebd. S. 90.

<sup>43</sup> Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 21.

<sup>44</sup> Ebd. S. 21.

<sup>45</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 768 - S. 769.

<sup>46</sup> Vgl. z.B. KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 10. Glossary. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2001. S. 308.

<sup>47</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 165.

<sup>48</sup> INOUE Kiyoshi: Geschichte Japans. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag GmbH, 1993. S. 227.

<sup>49</sup> Zum Beispiel in: KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 1. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2000.

<sup>50</sup> Zum Beispiel in: KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 16. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2001. S. 337.

<sup>51</sup> Vgl. KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 1. Glossary. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2000. S. 296.

<sup>52</sup> Ebd. S. 271.

sechs Pfaden der Hölle.<sup>53</sup> KOZURE ŌKAMI spielt in der Edo-Zeit, und im siebten Band der Serie gibt es einen ganz direkten Bezug zu einem der Holzschnitte des Ukiyo'e-Künstlers Hiroshige. Zitiert wird dessen Ansicht des Ortes *Kanaya* aus der Serie TŌKAIDŌ GOJŪSAN TSUGI (DIE DREIUNDFÜNFZIG STATIONEN DES TŌKAIDŌ<sup>54</sup>).

Auf zeichnerisch hohem Niveau, wenngleich der Stil mit seinen oft schraffierten Bleistiftzeichnungen ganz anders daherkommt, bewegt sich das Samurai-Manga MUGEN NO JŪNIN (BLADE OF THE IMMORTAL) von Samura Hiroaki. Tatsächlich bricht der Zeichner viele bereits etablierte Zeichenkonventionen, sprengt die Historiengenauigkeit und angestrebte Formenstrenge. So schließen sich seiner rachsüchtigen *Rin* und dem unsterblichen *Manji* noch andere Wanderer an: *Fuu*, *Mugen* und *Jin* im Anime SAMURAI CHANPURŪ (SAMURAI CHAMPLOO, Watanabe Shin'ichirō, 2004) folgen den Spuren Samura Hiroakis. SAMURAI CHANPURŪ zieht dabei nicht nur die Tōkaidō im Schnelldurchlauf auf einer Karte als moderne Shinkansen-Line nach, sondern auch, in Episode 5, BAJITŌFŪ (PREDIGT FÜR TAUBE OHREN), die Darstellungslinie vom erotischen japanischen Holzschnitt über Paul Gauguin zu van Goghs SONNENBLUMEN (1888).

Die Ostmeerstraße verband in der Tokugawa-Ära die traditionsreiche Kamigata-Region und deren wichtigste Städte, Kyōto und Ōsaka, mit Edo. In dem ‚Boomtown‘ bestimmte fortan die interessanteste Pose des neu gekürten Kabuki-Stars, der gerade errungene Sieg eines gefeierten Sumō-Ringers und der ‚Dernier Cri‘ in der Musterung eines Kimono, also schnell aufeinanderfolgende Trends und Modeerscheinungen, den Markt. Und noch heute haben „rasch wechselnde Moden“ im „urbanen Japan“ Tradition. Vor allem die Tōkyōter rühmen sich stets ihres *iki*, ihrer schicken „Gewestheit.“<sup>55</sup> – eine weitere Parallele zur ‚boomenden‘ Manga-Branche und dem daran gekoppelten *kosupurei* (Costume-Play) innerhalb gewisser Zirkel der Manga-Fangemeinde. Zumal Susan Napier gerade in dieser Fanpraxis das dominanteste Indiz eines sich in der Gegenwart fortsetzenden Japankultes, des Japonismus sieht.<sup>56</sup>

In der Edo-Zeit kursierten neben dem kurzlebigen Chic auch teure, ausschließlich für reiche Kaufleute, Mäzene oder Gleichgesinnte in Künstler- und Literaturkreisen aufwendig kreierte und produzierte Arbeiten – „*surimono*“, die privat in Auftrag gegebenen sogenannten „Geschenklblätter“.<sup>57</sup> Später gab es Schulen, u.a. die der Katsushika (Hokusai) und der Utagawa, die sich auf diese luxuriösen Drucke kaprizierten.<sup>58</sup> Die *surimono* basierten am Anfang bezeichnenderweise oft – so wie die Kunst des Stummfilmes und des Comics/Manga – auf der

---

<sup>53</sup> Anmerkung: Hierzu gibt es eine Parallele, die buddhistisch inspirierte, fünfzehnteilige Bildrolle aus der Mitte des 13. Jahrhunderts, hergestellt im Shōjuraigōji (聖衆来迎寺) der Tendai-Sekte in der Provinz Shiga, welche den menschlichen Weg und den Höllenpfad beschreibt. Vgl.: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 73.

<sup>54</sup> KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 7. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2001. S. 189. Und Vgl. Ebd. Glossary. S. 307.

<sup>55</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 79.

<sup>56</sup> Vgl. NAPIER Susan J.: Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. New York: Pelgrave Macmillan, 2007. S. 125ff.

<sup>57</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 141, 146-151.

<sup>58</sup> Ebd. S. 147.

Verbindung von Text (zumeist Gedichten) und Bild. Es war der Künstler Suzuki Harunobu (1724-1770),<sup>59</sup> der sowohl das technische ‚Know-How‘ als auch die Geldmittel besaß, um innerhalb deren spezieller Erscheinungsart als Bildkalender die Entwicklung des kompliziert herzustellenden *nishiki’e* voranzutreiben.<sup>60</sup> Diese auch als Brokatbilder bekannten *hanga* gab es jedoch auch später im kommerziellen Rahmen.

Die japanischen Vielfarbendruckbilder, *nishiki’e*, sollten die zentrale Innovationsquelle für die modernen westlichen Künstler werden<sup>61</sup> und prägten daher gleich zwei Entwicklungen – sowohl die der expressionistischen (Film-) Kunst als auch die der japanischen Manga-, Anime (und Game)-Ästhetik. Diese beiden popkulturellen Richtungen entwickelten sich also nicht unabhängig voneinander weiter, sondern trafen im Kontinuum Moderne immer wieder aufeinander – wie dies das Anime SAMURAI CHANPURŪ mit seiner dezidierten ‚Sampling‘-Ästhetik<sup>62</sup> – die von Gauguin zu van Gogh bis zu aktuellen Stileinflüssen der Popkultur wandert.

So findet in Vincent van Goghs japonistisch-cloisonnistischen SONNENBLUMEN,<sup>63</sup> die in dem Anime zitiert werden, die fließende Emailletechnik Anwendung, die für die Subjektivierungsverfahren der Cloisonnisten oder Synthetisten<sup>64</sup> charakteristisch ist.

„Während sich die Impressionisten im Wesentlichen noch immer damit befaßten, die Realität in ihrer flüchtigen Form darzustellen, begriffen die Synthetisten die Kunst als Mittel zum Ausdruck ihrer subjektiven Ideen über die Realität oder, wie es bei Gauguin der Fall sein sollte, als Medium ihrer Imagination.“<sup>65</sup>

Diese Subjektivierungstendenzen und ihre japonisierende Darstellungsform in der Kunst sind Stationen hin zu dem, was sich dann auch im Weimarer Kino, dem Ort der synthetischen Imagination, ausdrücken wird. So ist der Cloisonnismus tatsächlich reduzierbar auf die Formel „Farbflächen mit schwarzem Rand“. <sup>66</sup> Dieser sich zum Expressionismus geradezu hinbahnende Weg läßt sich anhand der am japanischen Holzschnitt orientierten Kunst der „Nabis“<sup>67</sup> weiterverfolgen. Schon der Nabis-Künstler Paul Sérusier konstatiert im expressionistischen Geiste 1892:

---

<sup>59</sup> Ebd. S. 146, S. 237.

<sup>60</sup> Ebd. S. 146, S. 88.

<sup>61</sup> Anmerkung: Siegfried Wichmann meint hinsichtlich der Wichtigkeit des Vielfarbendrucks für die moderne Kunst: „Man entdeckte gemeinsam bestimmte künstlerische Mittel der ostasiatischen Malerei, vor allem im japanischen Vielfarbenholzschnitt.“ Vgl.: WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 11.

<sup>62</sup> Anmerkung: Wobei *chanpurū*, wie das gleichnamige Tōfu-Gemüsegericht aus Okinawa auf etwas Ge- und Vermischtes, Zusammengewürfeltes, also ‚Gesampeltes‘ verweist; wie eben der Stilmix dieser Samurai-Hip Hop-Anime-Serie: Vgl. <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=238825>.

<sup>63</sup> THOMSON Belinda: Postimpressionismus. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002. S. 28.

<sup>64</sup> Anmerkung: Zu einer wahren Meisterschaft dieser chinesischen Technik brachte es der Keramiker Théodore Deck (1823-1891). „Er erforschte die islamischen Techniken vor 1862 und anschließend nach chinesischen Vorbildern die schwierige Technik der »émail cloisonné«. Vgl. WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 8. Zur Einordnung des Begriffes „Cloisonnismus“. Vgl. THOMSON Belinda: Postimpressionismus. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002. S. 25 und S. 45, S. 46-56.

<sup>65</sup> THOMSON Belinda: Postimpressionismus. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002. S. 25-S. 26.

<sup>66</sup> [http://www.guenter-hauenstein.de/jugend/js\\_allge.htm](http://www.guenter-hauenstein.de/jugend/js_allge.htm) am 24.02.2005 um 16:41 Uhr.

<sup>67</sup> THOMSON Belinda: Postimpressionismus. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002. S. 45, S. 46-56.

„Jede Linie soll gewollt sein und ihre expressive und dekorative Rolle innerhalb des Ganzen spielen.“<sup>68</sup>

Diese expressive Linienhaftigkeit ist eine Darstellungstendenz, die vom Postimpressionismus in den Expressionismus zurück in die Manga- und Animeästhetik führen sollte:

### 1.1.2. Der reisende Blick: Japanische Landschaften und der fernöstliche Stiltransfer in den Postimpressionismus

Bei Utagawa Hiroshige (1797-1858),<sup>69</sup> auch nur Hiroshige oder mit bürgerlichem Namen Andō Hiroshige<sup>70</sup> genannt, blickt der Rezipient eines Holzschnitts durch Pferdebeine (Abb. 4) und merkt dann, daß sie wohl das Wesentliche des ganzen Motivs sind. So wird sein Blick humorvoll-comicartig durch die Wegspur der vorne liegenden Pferdeäpfel in das Bild hineingeführt; jedoch das titelgebend

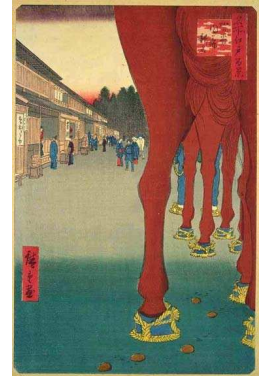


Abbildung 4

Wesentliche, die Neue Station bei Naitō, bleibt fluchtpunktartig klein, vernachlässigt und nur anspielungsreich in ihrer Präsentation. Und das noch lange bevor der Begriff „Lubitsch-touch“ existierte, der unter anderen Ästhetiken, laut Donald Richie, später wiederum im japanischen Kino „verschlungen, verdaut und manches Mal in etwas Reiches, oft Seltsames und immer ‚Japanisches‘“<sup>71</sup> umgewandelt wurde. Diese kecke Art der in einen komischen Rahmen eingefassten Blickführung bei Hiroshige ist, wie noch zu sehen sein wird, sehr verwandt mit der Bildsprache von Lubitschs Stummfilmen. Der Titel dieses eben beschriebenen Druckes lautet MEISHO EDO HYAKKEI: YOTSUYA, NAITŌ SHINJUKU, was aus dem Englischen übersetzt soviel bedeutet wie YOTSUYA: DIE NEUE STATION BEI NAITŌ aus der Serie EINHUNDERT BERÜHMTE ANSICHTEN VON EDO und aus dem Jahr 1857.<sup>72</sup> Hiroshige hat mit dem unter dem Namen Katsushika Hokusai berühmt gewordenen

<sup>68</sup> Ebd. S. 45, S. 46.

<sup>69</sup> Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 22.

<sup>70</sup> Anmerkung: So wird dieser Künstler zumindest in verschiedenen Fachbüchern genannt, so z.B. bei GOEPFER Roger: Meisterwerke des japanischen Farbenholzschnitts. Hokusai, Eisen, Hiroshige, Kunisada, Kuniyoshi. Köln: Verlag DuMont Schauberg, 1973. Anhand seiner Geburtsdaten (1797-1858), u.a. erwähnt im Internet unter: <http://www.loc.gov/exhibits/ukiyo-e/object.html> am 03.03.2006 um 20:34 Uhr ist verifizierbar, daß es sich hier um denselben Druckmeister handelt, der wie viele andere in verschiedenen Schaffensphasen verschiedene Namen benutzte. Die Internetseite entstand im Zusammenhang mit der Katalogsveröffentlichung und enthält ergänzende Daten. Vgl.: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001.

<sup>71</sup> Anmerkung: Das aus dem Englischen übersetzte Zitat lautete: „...– be it *gagaku* court dancing from medieval Korea, punk rock from modern America, the narrative patternings of European sophisticate Ernst Lubitsch, or made-in-USA attitudes of Quentin Tarantino – is swallowed, digested, and turned into something sometimes rich, often strange, and always “Japanese.” Vgl.: RICHIE Donald: A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2005. S. 11.

<sup>72</sup> YOTSUYA: THE NEW STATION AT NAITŌ FROM THE SERIES A HUNDRED VIEWS OF FAMOUS PLACES IN EDO. Vgl. KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 66.

Künstler die Ukiyo'-e-Motive vom frivolen Yoshiwara und Kabuki-Theater entrückt und um die oft schnappschußartigen Landschaftsbilder erweitert.<sup>73</sup>

Hokusais Holzschnittserienversion der Ostmeerstraße – TŌKAIDŌ GOJŪSAN TSUGI (DIE DREIUNDFÜNFZIG STATIONEN DES TŌKAIDŌ, 1804-1806)<sup>74</sup> und die darin reportagenhaft festgehaltenen einzelnen Stationen erinnern außerdem an die Stationentechnik der expressionistischen Literatur, Bühne und Film: So taumelt der Protagonist (Ernst Deutsch) in der Verfilmung von Kaisers Bühnenstück VON MORGENS BIS MITTERNACHTS von einem Ort zum nächsten. Später wird das Filmbild des weißen Weges, den er beschreitet, wieder frappierend einem Stummfilmbild, der Wegkreuzung in Kinugasa Teinosukes JŪJIRO (IM SCHATTEN DES YOSHIWARA, 1928), gleichen.

Hokusais Blick auf den Holzschnitten der Serie TŌKAIDŌ GOJŪSAN TSUGI ist hauptsächlich auf das situative Geschehen gerichtet. Wie aneinandergereihte Schnappschüsse folgt ein Schauspiel am Wegesrand auf das andere, fast bühnenartige Situationen und Situationskomiken dominieren die Motive. Hokusai kapriziert sich dabei mehr auf Details und Figuren, Handlungssubjekte, als auf das Charakteristische der Landschaft. Das Reisemotiv, das, durch die damalige Straßenbaupolitik evoziert, in die Holzschnittkunst einfloß, beinhaltet durch die darin eingeschriebene Bewegung also erneut das Moment des Fließens, der flüchtig-vorbeirauschenden Eindrücke. Die Bildfolge der einzelnen Drucke, die die Stationen abbilden, vermittelt darüber hinaus eine Sequenzialität, die noch vom skizzenhaft schnellen Stil Hokusais in dieser Arbeit unterstrichen wird. Lotte Eisners Feststellung, daß für die Expressionisten „alles skizzenhaft bleiben“ muß, „voll vibrierender Spannung“<sup>75</sup> sei, trifft bereits auf die Arbeit Hokusais zu; auf das gekrakelte Dekor und das nervöse Spiel im Film VON MORGENS BIS MITTERNACHT allemal.

Obwohl auch Hiroshige sich gleichwohl auf berühmte Ansichten verstand – oben war bereits von seiner Tōkaidō-Serie die Rede – mußten die von ihm gewählten Blickwinkel keineswegs das Berühmte einer Szenerie in den Mittelpunkt stellen. Vielmehr zeige sich in seinen Darstellungen der Sinn für das Diverse: Seine Landschaften sind durchdrungen von einem Zusammenspiel von Kultur und natürlicher Umgebung, wie es nur im 19. Jahrhundert solchmaßen in Japan existierte, so Katō.<sup>76</sup> Hiroshiges darstellerische Stärke liegt vor allem in der Wiedergabe „sinnlicher Aspekte“; etwa vermittelte sich synästhetisch – wie im Manga oder Stummfilm – „der Duft von Pflaumenblüten oder der Klang von hölzernen Schuhen einer Figur, die Unterschlupf vor einem plötzlich hereinbrechenden, abendlichen Regenschauer sucht“.<sup>77</sup> Berühmt geworden sind, auf dieser Ausdrucksstärke basierend, die zwischen 1886 und 1888 geschaffenen Malereiadaptationen Vincent van Goghs von Hiroshiges KAMEIDO

---

<sup>73</sup> Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 22.

<sup>74</sup> HERZOGENRATH Wulf, KREUL Andreas (Hg.): Szenen aus dem alten Japan. Die ukiyo-e Sammlung der Kunsthalle Bremen. Bremen: Kunstverein Bremen, 2008. S. 105- S. 120.

<sup>75</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 18.

<sup>76</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 195.

<sup>77</sup> Ebd. S. 195.

UMEYASHIKI oder OHASHITAKE NO YŪDACHI, eine Brückendarstellung, die Hiroshige 1857 fertigte.<sup>78</sup>

#### 1.1.2.1. Die Übernahme der verlagerten Horizontlinie

Hiroshige verwendete wie viele andere Ukiyo'e-Meister ganz selbstverständlich die westliche Zentral- oder Parallelperspektive, obwohl Japan in dieser Zeit noch so gut wie keine Außenkontakte zu anderen Ländern der Welt hat: Am Ende der Edo-Periode wird sich dies jedoch schlagartig ändern.

Trotz der perspektivischen Finesse und der Arbeit mit Fluchtpunktlinien, gibt es in der japanischen Holzschnittkunst Unterschiede zur westlichen Perspektive. Spannungsreiche Effekte erzeugt das Spiel mit der Blickhöhe des Betrachters und dem dadurch oft nach oben oder tiefer verlagert wirkenden Bildhorizont – Fritz Lang hegte in seiner Stummfilmphase ausdrücklich Sehnsucht nach anderen japonistischen Filmformaten.<sup>79</sup>

Der verlagerte Bildhorizont dient in der japanischen Holzschnittkunst dazu, das Abgebildete möglichst exotisch zu präsentieren. Eine Landschaftsansicht, die der Betrachter demzufolge eigentlich nur im Wasser schwimmend so sehen könnte, und die von einer im Vordergrund gerade aus dem Bild treibenden Dame im Ruderboot gerahmt wird, trägt den Titel AZUMABASHI KINRYŪSAN ENBŌ (ENTFERNTE ANSICHT AUF DEN KINRYŪ-SAN VON DER AZUMA BRÜCKE, siehe **Abb. 5**<sup>80</sup>) und gehört ebenfalls zu Utagawa Hiroshiges Serie MEISHO EDO HYAKKEI.<sup>81</sup> Der stark akzentuierte Vordergrund des Bootes mit der nicht erkennbaren Dame steht im Kontrast zu den unwesentlich und weit entfernt wirkenden Sehenswürdigkeiten, um die es ja laut Titel eigentlich gehen müßte: die fünfstöckige Pagode des Kinryū-zan-Tempels von Edo sowie Japans heiligster Berg, der Fuji-san: Aus der Distanz sehen sie klein und unbedeutend aus.

Die Arbeiten Utagawa Hiroshiges zeigen, daß viele dieser Drucke mit Chuzpe interessante Wirkungen erzielen und die abgebildeten Gegenstände in kompositorisch neuartigen Blickwinkeln zeigen. Andererseits ist bekannt, daß gerade französische Künstler des Impressionismus genau diesen verlagerten Bildhorizont in die europäische Kunst eingeführt haben. Auch hier ist das Augenmerk – jedoch im engen Zusammenhang mit der photographischen Kunst – auf die Revolutionierung des Sehens gerichtet.

---

<sup>78</sup> Ebd. S. 132 und S. 133.

<sup>79</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 51.

<sup>80</sup> Anmerkung. Die englische Übersetzung lautet im vorliegenden Buch: DISTANT VIEW OF KINRYŪ-SAN FROM AZUMA BRIDGE. Vgl.: KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 68-S. 69ff.

<sup>81</sup> KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 69.



„Man wird kaum annehmen können, daß die Impressionisten jedesmal, wenn sie malten, sich so vollständig von der herkömmlichen Seherfahrung lösen konnten. Eher wird es so gewesen sein, daß Ideen aus Naturwissenschaft und Ästhetik in ihre – theoretisch von Ideen und Regeln freie – Sehweise eingeflossen sind. Darüber hinaus haben sie sich von anderen Kunstformen anregen lassen, namentlich dem japanischen Holzschnitt.“<sup>82</sup>

Dazu zählt das Werk von Claude Monet mit dem Titel DIE TERRASSE



Abbildung 5

AM MEER, SAINTE-ADRESSE aus dem Jahr 1867.<sup>83</sup> Diese Arbeit, die er sein „chinesisches Gemälde mit Flaggen“ nannte (chinesisch und japanisch wurden damals häufig verwechselt)“ weist, wie der erwähnte Druck Hiroshiges, die selben Stilmittel auf: den „hohen Blickpunkt“, die „bildbeherrschenden Waagerechten“ und die „räumliche (...) Ambivalenz ganz rechts, wo die Linie des Gartenzauns parallel zum Horizont verläuft“.<sup>84</sup> Auch mit einer Arbeit Hokusais ist dieses wiederum perspektivisch der ostasiatischen Technik angenäherte Gemälde vergleichbar, zum Beispiel aus der Holzschnittserie FUGAKU SANJÜROKKEI (SECHSUNDDREISSIG ANSICHTEN DES FUJI, 1829 - 1833) mit dem Titel GOHYAKU RAKANJI SAZAI DŌ (AUF EINEM TEMPELBALKON. DIE SAZAI HALLE DES TEMPELS DER 500 RAKAN<sup>85</sup>):

„Der Grund, warum Monet solche Stilmittel für geeignet hielt >Impressionen< und >Empfindungen< wiederzugeben, war, daß in Frankreich seinerzeit die japanische Kultur als >primitiv< und japanische Druckgraphik als Meisterwerke der naiven Sehweise galten.

Solche Anleihen aus Fernost zeigen, daß die Impressionisten sich ihre Techniken zur Wiedergabe von Empfindungen, ebenso wie ihre Auffassungen über das jungfräuliche Sehen, lernend aneignen mußten.“<sup>86</sup>

Solche Auffassungen zeigen darüber hinaus, daß in vielen Fällen die Programme und Intentionen der als Kampfbegriffe gegeneinander geführten Bezeichnungen Impressionismus und Expressionismus eigentlich eher Kontinuitäten, Ähnlichkeiten und Überschneidungen aufweisen. Das wird insbesondere durch das geteilte Interesse für das sogenannte „Primitive“ deutlich, welches die Expressionisten mittels Übernahmen afrikanischer Ästhetiken und Studien der Südsee praktizierten. Kandinsky erwähnt diese Affinität gleich zu Anfang seiner Programmatik ÜBER DAS GEISTIGE IN DER KUNST:

„So entstand teilweise unsere Sympathie, unser Verständnis, unsere innere Verwandtschaft mit den Primitiven.“<sup>87</sup>

Von Monets Werk aus gerechnet ist der expressionistische Stummfilm ca. fünfzig Jahre später und der Expressionismus in der Bildenden Kunst ca. zehn bis zwanzig Jahre später entstanden. Die evidenten Stilmittel und die geschichtlichen Zeiträume implizieren, daß sich der Widerstand zwischen den Begriffen Expressionismus und Impressionismus bereits in einer Kette von

<sup>82</sup> SMITH Paul: Impressionismus. Köln: DuMont Verlag, 1995. S. 31.

<sup>83</sup> Ebd. S. 31.

<sup>84</sup> Ebd. S. 31.

<sup>85</sup> Ebd. S. 31.

<sup>86</sup> Ebd. S. 31.

<sup>87</sup> KANDINSKY Wassily: Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei. Bern: Benteli Verlag, 2004. S. 25.

stilistischen Kontinuitäten aufgelöst hat. Demzufolge ist über den Weg Impressionismus, Postimpressionismus und Expressionismus das japanische Sehen in das Weimarer Kino gelangt. Die Omnipräsenz der Japanmode hat das Sehen an sich modifiziert und auch in die Filmkunst eingebracht.

Im japanischen Holzschnitt ist der Schauwert von zentraler Bedeutung, das zugrundeliegende Verständnis des Sehens aber keinesfalls primitiv. Vielmehr erlangt es bei den großen späten Meistern wie Hokusai und Hiroshige ohne weiteres ebenso gewitzt selbstreflexive Dimensionen wie die Stummfilme Langs und Lubitschs im Weimarer Kino oder die märchenhaften Romane E.T.A. Hoffmanns in der Literatur der schwarzen Romantik.

Auch die filmischen Anime rekurren noch gerne auf die Druckkunst der Edo-Zeit, finden schnell selbstreflexive Bezüge, die sie für den Betrachter sichtbar machen. In Kon Satoshis SENNEN JOYŪ (MILLENNIUM ACTRESS, 2001) reitet die Heldin durch ein dreidimensionales Panorama von ineinander übergehenden Motiven berühmter Ukiyo'e (**Abbildung 6**).

Dieses Panorama, dessen gestaffelte Hintergrunde in Einklang mit der flächigen Gestaltung der Figur auf ihrem rot gezäumten Schimmel steht, bildet außerdem den historischen Ablauf von den ersten Landschaften von Hiroshige bis zu



Abbildung 6

Motiven ab, die von der Ankunft der westlichen Fremden nach der Beendigung der Isolation Japans künden. Mit dieser Fließbewegung der laufenden Bilder durch ein Ukiyo'e-Dekor ist der Begriffsdefinition der „Bilder der fließenden Welt“<sup>88</sup> und ihrem (zeit-) reisenden Blick kongenial gehuldigt worden.

### 1.1.3. Die Bedeutung des japanischen Holzschnitts für den Expressionismus

Der japanische Holzschnitt fand wie die Filmkunst von der Schwarzweißästhetik zur Farbe. Über „einfache Schwarz-Weiß-Holzschnitte“, <sup>89</sup> also schwarzweiße Tuschedruckbilder – „*sumizuri-e*“<sup>90</sup> –, die zum Zwecke von Buchillustrationen hergestellt wurden, entwickelte sich das *ukiyo'e hanga* zum Vielfarbendruck – *nishiki'e* –, der heute fast synonym für den gesamten Bereich der japanischen Drucke steht.<sup>91</sup>

„Einige Bilder, besonders die frühen Beispiele des Ukiyo-e sind ausgespart und monochrom.“<sup>92</sup>

Eine Eigenschaft, die sie sich also mit dem Stummfilm, dem Sumi'e (der noch zu behandelnden Tuschemalerei) und dem Manga teilen. Die farbigen Drucke ordnen sich, wie man anhand von

<sup>88</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 91ff.

<sup>89</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 226.

<sup>90</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 122.

<sup>91</sup> Vgl. Ebd. S. 126.

<sup>92</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „Some images, especially early examples of Ukiyo-e, are spare and monochromatic.“ Vgl. BLOOD Katherine L.: Ukiyo-E and its Orbit. LIBRARY OF CONGRESS, The Collections in Context. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 120.

SENNEN JOYŪ sehen konnte, auch den ebenso bunten Anime zu. Allerdings begannen auch die frühen Anime in Schwarzweiß: Der im Westen eher unbekannte Regisseur Ōfuji Noburō zum Beispiel stellte wie Lotte Reiniger Trickfilme im Scherenschnitt-Verfahren her. Im Gegensatz zu Disney versuchten sie jedoch nicht, „Raumtiefe vorzutäuschen.“<sup>93</sup> Vielmehr schuf Ōfuji „ein malerisches Grau, das an die traditionelle japanische Tuschemalerei denken lässt“,<sup>94</sup> z.B. KUJIRA oder seine Nachriets-Anime, z.B. der kunstvolle und zugleich hoffnungslos-fatalistische KUMO NO ITO; zumal die japanische Tuschemalerei einen ebenso großen Einfluß auf das *ukiyo'e hanga* wie die Kalligraphie hatte.<sup>95</sup>

Die Beschäftigung mit der japanischen Kunst führte in Deutschland zu den schwarzweißen, flächigen Druckerzeugnissen vieler expressionistischer Künstler.<sup>96</sup> Die von den Malern Ernst Ludwig Kirchner, Erich Heckel und Karl Schmidt-Rottluff 1905 in Dresden gegründete Vereinigung *DIE BRÜCKE* –<sup>97</sup> 1906 kamen noch Emil Nolde<sup>98</sup> und Max Pechstein dazu,<sup>99</sup> 1910 Otto Müller –<sup>100</sup> war hier bis zu ihrer Auflösung 1913<sup>101</sup> am innovativsten. Neben der



Abbildung 7

Neuentdeckung des Holzschnitts (siehe **Abb. 7** von Noldes *PROPHET*, 1912 –<sup>102</sup> ein Jahr später bereiste er Japan –<sup>103</sup>) erkundeten sie auch die ästhetischen Möglichkeiten des Linolschnitts. Erheblich trug dies zur Flächigkeit, zur Vereinfachung der Formen und zur Spontaneität des Ausdrucks bei. So bezog der Film *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* seinen Stil direkt von den Holzschnitten der expressionistischen Künstler. Selbst seine Zwischentitel sind „holzschnittthaft“. <sup>104</sup> *CALIGARI* wendet die Gesetze der Vereinfachung der Formen, des Umgangs mit Fläche, der Blickführung und der schwarzen Umrißlinie aus dem japanischen Holzschnitt (aber auch dem „Primitivismus“<sup>105</sup> anderer Länder

<sup>93</sup> KOTHENSCHULTE Daniel: *Opulenz und Beschränkung. Stile des frühen Anime*. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 59.

<sup>94</sup> Ebd. S. 59.

<sup>95</sup> KREUL Andreas, SCHRADER Thomas: *Einleitung*. In: HERZOGENRATH Wulf, KREUL Andreas (Hg.): *Szenen aus dem alten Japan. Die ukiyo-e Sammlung der Kunsthalle Bremen*. Bremen: Kunstverein Bremen, 2008. S. 12.

<sup>96</sup> WICHMANN Siegfried: *Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts*. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 291.

<sup>97</sup> JÄHNER Horst: *Künstlergruppe Brücke. Geschichte einer Gemeinschaft und das Lebenswerk ihrer Repräsentanten*. Berlin: E.A. Seemann Verlag, 2005. S. 15.

<sup>98</sup> Ebd. S. 256.

<sup>99</sup> Ebd. S. 436.

<sup>100</sup> Ebd. S. 222.

<sup>101</sup> Ebd. S. 93.

<sup>102</sup> WOLF Norbert: *Ein metaphysisches deutsches Beefsteak*. In: WOLF, Norbert, GROSENICK Uta (Hg.): *Expressionismus. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō*: Taschen Verlag, 2004. S. 19.

<sup>103</sup> STRZODA Hanna: *Die Brücke und die japanische Exotik*. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): *Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 97.*

<sup>104</sup> THIELE Jens: *Die dunklen Seiten der Seele: DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1920)*. In: FAULSTICH Werner, KORTE Helmut (Hg.): *Fischer Filmgeschichte. Band 1. Von den Anfängen bis zum etablierten Medium 1895-1924*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1994. S. 344.

<sup>105</sup> BERGER Klaus: *Japonismus in der westlichen Malerei. 1860-1920*. München: Prestel Verlag, 1980. S. 303.

wie Afrika) daher genauso konsequent an, wie sich diese abstrahierende Vereinfachung nun konkret in der japanischen Manga- und Animeästhetik wiederfindet.



Abbildung 8  
Abb. 9).

Der zeitweise der japonistischen Nabis-Bruderschaft angehörende Künstler Félix Vallotton<sup>106</sup> inspirierte Kirchners Holzschnitt MÄDCHENAKT AUF SOFA von 1905 (siehe Abb. 8),<sup>107</sup> dessen schwarzweiße Ornamentik auf Vallottons Holzschnitt DIE TRÄGHEIT von 1896<sup>108</sup> zurückgeht (siehe



Abbildung 9

„Über die Jugendstilgrafik ist der frühen *Brücke* mit Sicherheit auch die Kenntnis der japanischen Kunst geläufig geworden. Direkte Reminiszenzen lassen sich in der Gestaltung der Signatur als ornamentalisiertes Monogramm in Anlehnung an japanische Künstlerstempel erkennen, wie sie vor allem bei Schmidt-Rottluff und Bleyl vorkommen.

äußern sich in dem bisweilen dramatischen Spiel mit positiven wie negativen Formen und der dekorativen Flächigkeit.“<sup>109</sup>

Auch vom für *DIE BRÜCKE* so einflußreichen Henri de Toulouse-Lautrec<sup>110</sup> ist bekannt, daß er „japanische Kunst und Gegenstände“ sammelte und sich gerne in Kimono kleidete, wie es Photos überliefern. Er liebte japanische Mal- und Zeichenutensilien<sup>111</sup> und wie die Künstler des Ukiyo'e verfertigte auch er, das legte dieses Vervielfältigungsmedium nahe, Druckserien. „Die fernöstliche Linie arbeitete er um in seine typische Arabeske, in einen „japanischen Barock“.“<sup>112</sup> Lautrecs flächige Plakatkunst ist im Nachhinein eine wesentliche Antriebskraft für die Plakatkunst allgemein und damit wiederum für die Gestaltung von Filmreklame. Sogar sein Monogramm ist durch die Gestaltungsweise und ihrer Verortung im Bild vergleichbar mit denen der japanischen Holzschnittmeister.<sup>113</sup> Diese Monogramme wiederum kopierten, wie oben zu sehen war, auch Schmidt-Rottluff und Bleyl.

Die flächige Holzschnittartigkeit, die den expressionistischen Gemälden und dem expressionistischen Stummfilm zu eigen ist, hat außerdem Edvard Munchs japonistisch geprägte Arbeiten zum direkten Vorbild.<sup>114</sup> Über seine in der Phase von 1896 bis 1908<sup>115</sup> gefertigten

<sup>106</sup> THOMSON Belinda: Postimpressionismus. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002. S. 54.

<sup>107</sup> DAHLMANN Janina: Die Anfänge der Brücke im Zeichen der Stilkunst um 1900. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): *Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus*. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 22.

<sup>108</sup> Ebd. S. 22.

<sup>109</sup> Ebd. S. 20.

<sup>110</sup> JÄHNER Horst: *Künstlergruppe Brücke. Geschichte einer Gemeinschaft und das Lebenswerk ihrer Repräsentanten*. Berlin: E.A. Seemann Verlag, 2005. S. 28.

<sup>111</sup> ARNOLD Matthias: *Toulouse-Lautrec. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch GmbH*, 2002. S. 95.

<sup>112</sup> Ebd. S. 95.

<sup>113</sup> Ebd. S. 95.

<sup>114</sup> ARNOLD Alice Laura: *Gegen das Dekorative - im Dialog mit der internationalen Moderne*. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): *Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus*. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 27.

Holzschnitte (Munch lebte sogar zeitweilig, aufgrund seiner dort großen Beachtung, in Berlin<sup>116</sup>) sowie über die direkte Auseinandersetzung Bleyls, Kirchners und Schmidt-Rottluffs mit der japanischen Druckgraphik, fanden die *BRÜCKE*-Künstler zu einem eigenen Ausdruck im Bereich des Holzschnittes, der in seiner vornehmlich schwarzweißen Ausprägung einen hohen Stellenwert innerhalb der expressionistischen Kunstproduktion einnahm. Die Schrift von Friedrich Perzyński, *DER JAPANISCHE FARBHOLZSCHNITT* von 1904,<sup>117</sup> über die japanischen Ukiyo'e mit Abbildungen von Masanobu und Hokusai<sup>118</sup> beeinflusste die Motivik und Formensprache von Bleyls Druckserien *VER SACRUM* und *INSEL*.<sup>119</sup> Kirchner erwarb im Jahr 1924 die Lektüre *TOYOKUNI UND SEINE ZEIT*<sup>120</sup> von Friedrich Succo, was sich zum Beispiel prägend auf die Gestaltung des Druckes *RUSSISCHE TÄNZER* von 1907 auswirkte. Der Stil dieses Werkes geht auf ein Tryptichon von Utagawa Toyokuni mit dem Titel *MÄDCHEN IM BADEHAUS* zurück.<sup>121</sup> Auch Schmidt-Rottluffs *HÄUSER AM BERGHANG* von 1910<sup>122</sup> loten die japanische „Musik der hellen Elemente gegen die dunklen“ aus, öffnen dadurch „ein Tor zum Geistigen“.<sup>123</sup> Dieses Geistige wird später, Ende der Vierziger Jahre des letzten Jahrhunderts und parallel zur Blütezeit des Film noir, in der Vereinigung von zen-buddhistischer Kalligraphie und ausdrucksgeladener Bewegung, im subjektiven Ansatz des „Abstrakten Expressionismus“ und der dynamisch-kalligraphischen Aktionsmalerei eines Jackson Pollock mit seinen Drip Paintings eine große Rolle spielen. Auch in den Kompositionen der Farbflächenmalerei fand das Expressionistisch-Zen-Buddhistisch-Geistige Vollendung, um dann letztlich wieder zurückzuprallen in den energiegeladenen Dynamismus der (Jungen)-Manga/Gekiga und ihrem zeichnerischen Gestus in ihrer Linienführung.

Zunächst führte die Rezeption von sowohl Munch als auch der japanischen Kunst bei den expressionistischen Bildenden Künstlern zur direkten Übernahme der scharfen Linien oder Streifenmusterungen bei Regendarstellungen, überwiegend von Gototei Kunisada I oder Utagawa Toyokuni II.<sup>124</sup> Edvard Munch beeinflusste vor allem Emil Nolde, der Munch auch persönlich kannte,<sup>125</sup> sowie Ernst Ludwig Kirchner, der ihn immer wieder brieflich zur Teilnahme an Ausstellungen der *BRÜCKE* einlud.<sup>126</sup> Dieser so wichtige Brückenbauer zwischen den expressionistischen Künstlern und dem Japonismus erstellte darüber hinaus bereits im Jahr

]

<sup>115</sup> BERGER Klaus: Japonismus in der westlichen Malerei. 1860-1920. München: Prestel Verlag, 1980.S. 301.

<sup>116</sup> Ebd. S. 301.

<sup>117</sup> Ebd. S. 288-S. 289.

<sup>118</sup> Anmerkung: Hokusai erfand in der Edo-Zeit den Begriff Manga.

<sup>119</sup> BERGER Klaus: Japonismus in der westlichen Malerei. 1860-1920. München: Prestel Verlag, 1980.S. 303.

<sup>120</sup> Ebd. S. 303.

<sup>121</sup> Ebd. S. 303.

<sup>122</sup> Ebd. S. 303.

<sup>123</sup> Ebd. S. 303.

<sup>124</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 291.

<sup>125</sup> Vgl. HANSEN Dorothee: Der Reinhardt-Fries 1906/1907. In: NATIONALGALERIE. STAATLICHE MUSEEN ZU BERLIN (Hg.): Munch und Deutschland. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 1994. S. 207.

<sup>126</sup> EGGUM Arne: Edvard Munch und die junge deutsche Kunst nach 1905. In: NATIONALGALERIE. STAATLICHE MUSEEN ZU BERLIN (Hg.): Munch und Deutschland. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 1994. S. 104.

1906 Szenenentwürfe zu Ibsens GESPENSTER<sup>127</sup> für Max Reinhardts Berliner Kammerspiele, und danach vor allem den sogenannten REINHARDT-FRIES, der alsdann den wegen seiner Form „Bohnensaal“ genannten Festraum im ersten Stock der Kammerspiele in der Schumannstraße 13a schmückte.<sup>128</sup> Reinhardts Kammerspielästhetik, gepaart mit der Formensprache der expressionistischen Künstler, nahm demnach die Ästhetik des expressionistischen Bühnenbildes im Weimarer Kino vorweg. Formelemente der japanischen Holzschnittkunst flossen u.a. über Max Reinhardts Bühne in die Filmkunst ein. Und dies sollte, wie noch zu sehen sein wird, wieder in den japanischen Stummfilm zurückprallen.

Folglich ziehen sich der expressionistische und japonistische Formenkreis, respektive *ukiyo'e hanga*, Manga und visueller Expressionismus magnetisch an – oder warum lassen sich in einem Manga von Yoshida Akimi mit dem Titel BANANA FISH<sup>129</sup> unvermittelt Zitate von Munchs DER SCHREI entdecken? Auch in der ersten Folge des Anime RABUKON (LOVELY COMPLEX, 2007; auch als Realfilm, Videospiel und Manga) deformiert sich das Filmbild, um allmählich zerlaufend, ebenfalls in einer Imitation dieses wohl berühmtesten Motivs von Edvard Munch zu münden. Durch die Ausdruckskraft von DER SCHREI ist in BANANA FISH, ganz in Anlehnung an die Sprache des Expressionismus im Film, eine optische Analogie<sup>130</sup> für die Brutalität der im Manga dargestellten Szene gefunden worden: eine Figur entdeckt ein Selbstmordopfer, während sie in RABUKON durch die Übertriebenheit des Ausdrucks, der Hyperbolik der humorvollen Szene im Anime entspricht.

Der expressionistisch transponierte Japonismus scheint über DER SCHREI von Munch und dessen eigener Ausdrucksfindung in den einstigen, jedoch nun modernisierten Wirkkreis zurückgekehrt zu sein.

Was diese Kunstrichtungen ebenso verbindet, ist ihre Tendenz zum Urbanen:

#### 1.1.4. Urbanität und Ukiyo'e

So wie die japanische Druckkunst vom urbanen Blick geprägt ist, gedieh auch das Yoshiwara in der großen Burgstadt Edo. Ab 1656 einmal von seinem ursprünglichen Standort, einem Sumpfgebiet hinter den Tempel des Bezirkes Asakusa verlagert,<sup>131</sup> konzentrierte sich die Welt des Amüsements – jener vom städtischen Wesen hervorgebrachte Ort der Kunst und des Lebensgefühles des „Hier und Jetzt“ oder „*ukiyo*“<sup>132</sup> – auf die Bourgeoisie:

---

<sup>127</sup> HANSEN Dorothee: Bühnenarbeiten für Max Reinhardt 1906. In: NATIONALGALERIE. STAATLICHE MUSEEN ZU BERLIN (Hg.): Munch Und Deutschland. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 1994. S. 201.

<sup>128</sup> Vgl.: HANSEN Dorothee: Der Reinhardt-Fries 1906/1907. In: NATIONALGALERIE. STAATLICHE MUSEEN ZU BERLIN (Hg.): Munch und Deutschland. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 1994. S. 206-S. 207.

<sup>129</sup> YOSHIDA Akimi: Banana Fish. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003. S. 16.

<sup>130</sup> Anmerkung: Frieda Grafe bespricht in LICHT AUS BERLIN ausführlich Fritz Langs sich bis in seine Exilarbeiten hineinziehende analogisch-symbolische Bildsprache. Vgl.: In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang, Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 31, S. 36, S. 41-S. 42.

<sup>131</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 471.

<sup>132</sup> Anmerkung: Dieses Wort hat auch die Konnotation des Treibens, Fließens. Auf die Wortbedeutungen wurde bereits eingegangen.

„Die neue Hauptstadt Edo (heute Tokyo) war lebendiger Mittelpunkt des – der Außenwelt gegenüber – abgeschlossenen (... japanischen, die Verf., ...) Inselreiches. Beamte und Kaufleute, deren Familien häufig auf dem Lande lebten, bewohnten die Stadt. Als Symptom dieser Lebensumstände muß das »Yoshiwara«, ein Vergnügungsviertel mit dem Kabukitheater, den Grünen Häusern und Restaurants, angesehen werden.<sup>133</sup>

Die Ukiyo'-e-Druckkunst war zum Medium über und für den Bürger der großen Stadt geworden. Für diesen immer wichtiger werdenden Kulturträger kursierten auch zeitgenössische Hefte – *ukiyo-zōshi*<sup>134</sup> – wie die illustrierten, erotischen Erzählungen des Kaufmannes Ihara Saikaku (1641-1693). Ihara trug mit der Geschichte JAPANISCHE PARALLELFÄLLE IM SCHATTEN DES KIRSCHBAUMES<sup>135</sup> auch zur Etablierung des Genres der ‚Detective Story‘ in Japan bei, die zu seiner Zeit als aus China importierte Geschichten von Gerichtsverhandlungen daherkam.<sup>136</sup> Zwar sind eher Iharas Nachfolger für die text-/bildgekoppelten Manga maßgebend,<sup>137</sup> doch präfigurieren seine Arbeiten schon eine der vielen Tendenzen dieses Mediums, nämlich die an ein erwachsenes Publikum gerichtete, erotische: Sein KŌSHOKU ICHIDAI OTOKO (WOLLÜSTIGER MANN) oder sein KŌSHOKU ICHIDAI ONNA (WOLLÜSTIGES WEIB)<sup>138</sup> war in der Edo-Zeit ein Stimmungsgemälde des flüchtigen und sinnlichen Lebens innerhalb des Vergnügungsviertels. Ohnehin war das dekadente Ziel eines zeitgenössischen Kaufmannes bis zu seinem fünfundvierzigsten Lebensjahr so viel Geld anzuhäufen, daß er seinen Lebensabend getrost in Luxus und Verschwendung verbringen konnte.<sup>139</sup> Auch hatte das Yoshiwara, wie jenes gleichnamige Lokal in Fritz Langs METROPOLIS – oder das Quartier Latin Henri de Toulouse-Lautrecs in Paris – den Ruch der Bohème, war Treffpunkt der „ren“, der Dichterzirkel, welche sich an den schon bezeichneten „surimono“ delectierten.<sup>140</sup>

Obwohl die Stammbesucher und großen Mäzene des Yoshiwara, die Kaufleute in der Edo-Zeit, zu den reichsten der Gesellschaft zählten, gehörten sie im Vier-Klassen-System des edozeitlichen Japans zu den politisch Niedrigsten. Vollkommen rechtlos blieb diesen *chōnin* einzig die Kultur als Mittel zu gesellschaftlicher Anerkennung. Der verlockende Reichtum hatte sie in die erblühende Stadt Edo geschwemmt und mit ihnen die Prostituierten, welche später mit

---

<sup>133</sup> WICHMANN Siegfried (Hg.): Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972. S. 168.

<sup>134</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 160ff.

<sup>135</sup> IHARA Saikaku: Japanische Parallelfälle im Schatten des Kirschbaumes. München: Iudicium Verlag, 2007.

<sup>136</sup> HARRIS James B.: Preface. In: EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. ix, x.

<sup>137</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 161.

<sup>138</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 225.

<sup>139</sup> INOUE Kiyoshi: Geschichte Japans. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag GmbH, 1993. S. 250.

<sup>140</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 472.



dem Prosperieren der Stadtkultur zu den hohen in Kalligraphie, Ikebana, Musik, Gesang, Tanz, Teezeremonie, Make-up, Mode und Konversation gebildeten Kurtisanen (*oiran*) avancierten. Die Phase des Niederganges der Oiran begann indes, als in den Künsten spezialisierte Geisha im Freudenviertel Yoshiwara aufkamen.

Mögen die zeitlichen Umstände und gesellschaftlichen Gepflogenheiten zwar einerseits nicht heterogener sein, gibt es doch andererseits frappierende strukturelle Ähnlichkeiten zum Deutschland der Weimarer Zeit und seinem Kino: Auch im Weimarer Kino ist viel vom Glanz und Elend, von der Dekadenz und vom Zerfall des deutschen/europäischen Bürgertums zu spüren.

In Analogie zum Yoshiwara stehen vor allem die Straßenfilme<sup>141</sup> sowie die ebenfalls ein Faible für das erotische Milieu aufweisenden Arbeiten von G.W. Pabst.<sup>142</sup> Gerade der Stummfilm arbeitet, basierend auf Freud'schem Instrumentarium, am Projekt der Dekonstruktion der bourgeoisen Scheinwelt, wenngleich auch sie zum eigentlichen Kulturträger des Filmes gehörte. In Frankreich wäre hier Germaine Dulac mit ihrem 1922 entstandenen Stummfilm DAS LÄCHELN DER MME. BEUDET zu nennen, der um das Ekehöllentheater eines Tuchhändlers und seiner Frau kreist und fast parallel zu Fritz Langs DR. MABUSE, DER SPIELER (1921/1922) erschienen ist, der wiederum alle Gesellschaftsschichten des Weimarer Systems in den verschiedenen Stadien ihrer dekadenten Zerrüttungen durchdekliniert.

Viele Jahre vor dem Film über *Dr. Mabuse* reifte indes in Edo innerhalb einer rigiden Gesellschaftsordnung eine Kultur, die sich selbst innerhalb eines streng eingefassten Viertels entfaltete, und die auch ein ganz eigenes Lokalkolorit inne hatte: Der nur dort herrschende Zungenschlag, der *kuruwa kotoba*,<sup>143</sup> wurde sogar in Dichtung und Stücken des skandalumwitterten Kabuki imitiert, dessen Häuser sich wiederum auf die drei Theaterviertel (*shibai machi*) Sakaichō, Fukiyachō und Kobikichō in Edo verteilten. Erst 1841 zogen alle Theater in ein Gebiet des Bezirks Saruwakachō, das, wie das Yoshiwara, in der Nähe von Asakusa lag, sodaß sich nun das Yoshiwara



Abbildung 10

etwas weiter nordwestlich davon befand.<sup>144</sup> Hiroshige gibt hier die stimmungsvolle Atmosphäre dieses Viertels bei Nacht auf dem Druck der Serie MEISHO EDO HYAKKEI als SARUWAKACHŌ YORU NO KEI (ungefähr übersetzbar als ANSICHT VON

<sup>141</sup> Vgl. KRACAUER Siegfried: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1979. S. 167ff.

<sup>142</sup> Vgl. Ebd. S. 176ff.

<sup>143</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 471- 472.

Anmerkung: Mariann Lewinski bemerkt, daß jenes Wort „*kuruwa*“ soviel wie Bordellviertel bedeutet, und daß Kabuki-Schauspieler auch noch später oft abschätzig als „*kawara kojiki*“, also „Flußbettgesindel“ bezeichnet wurden – wohl wegen ihrer Nähe zum Yoshiwara und dem Ukiyo-e. Vgl.: LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 77.

<sup>144</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 386.



SARUWAKACHŌ BEI NACHT) von 1856<sup>145</sup> (Abb. 10) wieder. Damit ist dieser abgezeichnete Ort – schon früh waren Japans Städte also in Themenbereiche gegliedert, die ihre Lustbarkeiten voneinander abgrenzten – fast so etwas wie der in den Zwanziger Jahren zum Stadtbild Berlins gehörende *Lunapark*, der im komischen Film *BOYTLER IM LUNAPARK* (1922) des HOMUNCULUS-Regisseurs Otto Rippert die Kulisse stellt. Und tatsächlich war das Yoshiwara ein Themenparkkomplex mit Prostituierten in allen Preiskategorien, aber auch mit Bädern, auch „*furoya*“<sup>146</sup> oder heute gebräuchlicher, *sentō*, genannt, mit Teehäusern, den „*chaya*“,<sup>147</sup> und mit Unterhaltern, den „*taikomochi*“,<sup>148</sup> die Schauspiel, Musik, Tanz und Akrobatik vorführten. Dieser Inbegriff von Dekadenz und Vergnügungssucht mag sich denn auch in das Weimarer Kino kolportiert und dort auf ein Wort verdichtet haben: Yoshiwara – ein urbaner Ort, an dem Fritz Lang das Hier und Jetzt der Welt des Fleisches, des Filmhaften und der Vergänglichkeit erkannte, an dem man auf dem Vulkan tanzte, so wie seine Roboterfrau.

Auf mehreren Ebenen hat man im Zusammenhang mit dem Bordellviertel von Edo mit dem Thema Abgrenzung und Isolation zu tun – auf geographisch-politischer, städtebaulicher, sozialer und künstlerischer. Besinnt man sich wieder auf die Stadtarchitektur und Sozialstruktur von Fritz Langs *Metropolis* mit ihren voneinander abgegrenzten oberen und unteren, fast schon computerspielartigen ‚Levels‘, in denen sich auch die gesellschaftlichen Schichten trennen, hat man es mit einem analogen Gesellschaftsphänomen zu tun, das sich dann weiter in diversen Anime und Manga, so in dem prototypisch-urbanen GANMU (*BATTLE ANGEL ALITA*) von Kishiro Yukito, fortsetzt. Zu dessen Oberstadt haben, wie in *Metropolis*, nur die „höheren Söhne“, Privilegierte Zugang. Stellt diese Privilegierung in *Metropolis* den Eintritt in das vergänglich-frivole und durch die künstliche Frau auch virtuelle Treiben dar, das jedem, der diesem Vergnügen frönt, den ungehemmten Reiz des Voyeurismus bietet, ebnet die Zugehörigkeit zur Oberklasse in Kishiros *Zalem* die Pforte zu einer faschistoiden Gesellschaftsdystopie; allerdings ein Subtext, der auch im Stummfilm Langs vorhanden ist.

Das edozeitliche Yoshiwara war, wie das abgezeichnete Totenreich in Fritz Langs Stummfilm *DER MÜDE TOD*, von einer Mauer bzw. ganz mit „Mauern, Schutzwällen und einem Festungsgraben“<sup>149</sup> umgeben. Und der Weg dorthin ging im Kanon der Motivik des *ukiyo'e hanga* auf, so zum Beispiel die nächtliche Anreise über die „Trauerweidenbrücke“. <sup>150</sup> Transponiert man die politischen Umstände der Tokugawa-Periode in die Zeit der 1920er Deutschlands, welches sich in diesen Jahren seine rigiden Staatssysteme im Traummedium Film<sup>151</sup> imaginierte, wird auch das Yoshiwara Edos zum Ort der Künstlichkeit, denn dieses

<sup>145</sup> Vgl.: [http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/121704/Night\\_View\\_of\\_Saruwakamachi\\_\(Saruwakamachi\\_Yoru\\_no\\_Kei\)\\_No.\\_90\\_from\\_One\\_Hundred\\_Famous\\_Views\\_of\\_Edo](http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/121704/Night_View_of_Saruwakamachi_(Saruwakamachi_Yoru_no_Kei)_No._90_from_One_Hundred_Famous_Views_of_Edo) am 05.02.2010 um 14:27 Uhr.

<sup>146</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 471.

<sup>147</sup> Ebd. S. 476.

<sup>148</sup> Ebd. S. 482.

<sup>149</sup> Ebd. S. 474.

<sup>150</sup> Ebd. S. 470, S. 473.

<sup>151</sup> Anmerkung: Ein Film, der innerhalb einer Filmbranche entstand, die ebenfalls äußerst kaisertreu – und daher in ihrer eigenen Führungsriege hierarchisch rechts-konservativ eingestellt – war, sich ebenfalls nach außen hin isoliert hatte.

Viertel war nichts anderes als „ein Reich der Phantasie“,<sup>152</sup> in das man durch das berühmte große Holztor<sup>153</sup> treten konnte, um sich verzaubern zu lassen:

„Im Yoshiwara konnten die chōnin sogar vorspielen, sie seien Aristokraten. ... Die chōnin im Yoshiwara sind folglich wie Schauspieler auf der Bühne, eine Rolle spielend, die zwar für uns und für sie in diesem Moment real erscheinen mag, sich aber letztlich als falsch herausstellen muß. D.h., genauso wie der Theaterbezirk ist das Yoshiwara ein Reich der Theatralität.“<sup>154</sup>

Diese theatrale und zugleich bürgerliche Welt des Yoshiwara ist offenkundig ein hochgradig visueller Kosmos, aus dem heraus sich innerhalb der Kunst des Ukiyo'e erdenklich verschiedene Möglichkeiten entwickelt haben, diesem einen Sinn auf ganz primäre Weise Vergnügen zu bereiten; eine Entsprechung zum (deutschen expressionistischen) Stummfilm, Manga und Anime:

#### 1.1.5. Shunga

Bis ins Unverständliche narrativ fragmentiert, jedoch hochvisuell überlagert, ist noch ein Manga, das wie Fritz Langs METROPOLIS die Urbanität und den künstlichen Maschinenmenschen zusammendenkt. Es gehört wohl zu den berühmtesten Erscheinungen im Westen: Shirow Masamunes<sup>155</sup> KŌKAKU KIDŌTAI (GHOST IN THE SHELL<sup>156</sup>, siehe **Abb. 11**). Ein noch komplexeres Sequel, KŌKAKU KIDŌTAI 2 MANMACHINE INTERFACE (GHOST IN THE SHELL 2: MAN/MACHINE INTERFACE<sup>157</sup>) erschien 2002. Die dritte Folge, mit vier weiteren Kapiteln, KŌKAKU KIDŌTAI 1.5 HUMAN-ERROR PROCESSOR (GHOST IN THE SHELL 1.5. HUMAN-ERROR PROCESSOR) ist im Jahr 2006 in Deutschland publiziert worden.<sup>158</sup> Das erste Manga führt die körperbetonte Cyborg-Ermittlerin und ihr Spezialteam ein. Schon der Buchdeckel zeigt diese androidische Protagonistin, *Major Motoko Kusanagi*, nackt und schwerelos vor endlosem Blauviolett in Embryonalhaltung. Entschlossen hat sie ihr Gesicht dem Betrachter zugewandt, in der Hand hält sie eine gezückte

---

<sup>152</sup> Anmerkung: Wie Sandy Kita bemerkt, ein „Realm of Fantasy“. Vgl. KITA Sandy: From Shadow to Substance: Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 35.

<sup>153</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 475.

<sup>154</sup> Anmerkung: Diese Passage in eigener Übersetzung: „In the Yoshiwara, chōnin could even play at being aristocrats. ... Chōnin in the Yoshiwara are thus like actors on stage, performing a role that may seem real to us and to them at the moment, but which is ultimately false. That is to say, the Yoshiwara, no less than the theater district, is a realm of theatricality“. Vgl. KITA Sandy: From Shadow to Substance: Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 39.

<sup>155</sup> Anmerkung: Das ist das Pseudonym für 士郎 正宗, bzw. Shirō Masamune.

<sup>156</sup> SHIROW Masamune: Ghost in the Shell. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics, 1995.

<sup>157</sup> SHIROW Masamune: Ghost in the Shell 2: Man/Machine Interface. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

<sup>158</sup> Anmerkung: Zwei gleichnamige Anime hat der Regisseur Oshii Mamoru 1995 in Szene gesetzt, wobei er jedoch nur die erste und letzte Episode des Manga GHOST IN THE SHELL frei adaptiert und miteinander zu einer Geschichte verbunden hat. Dieser Film löste zusammen mit dem Anime und Manga AKIRA, beide von Ōtomo Katsuhiro, die erste Anime- und Mangawelle in Deutschland aus. Das zweite Anime, INOSENSU (GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE), folgte im Jahr 2004. Es bezieht sich noch einmal auf den ersten Manga-Band von Shirow und ignoriert damit den zweiten Fortsetzungsband. Der ‚Plot‘ dieses Anime ist eine Kombination aus der zweiten und der sechsten abgeschlossenen Geschichte. Abweichend vom Manga, ist in dieser Adaption von 2004 jedoch ein männlicher Ermittler die Hauptfigur. Vgl.: Die Storys in der englischsprachigen Manga-Fassung heißen: 02: SUPER SPARTAN und 06. ROBOT RONDO. Vgl. SHIROW Masamune: Ghost in the Shell. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics, 1995. S. 13-S. 52 und S. 107-S. 148.

Schußwaffe. Sie ist durch das was sie ist nämlich durch ihr Material, gefährlich und vulnerabel zugleich. Teile ihrer rosa Haut lassen ihre grauschwarzen Maschinenteile durchblitzen, wie bereits das purgatorische Feuer am Ende von Fritz Langs METROPOLIS die zu ihrem offensichtlichen Vergnügen gefesselte/in Bondage gelegte Yoshiwara-Roboter-Maria ihrer Menschenhaut entkleidet und ihr metallisches Inneres wieder sichtbar wird (siehe **Abbildung 12**). Von *Motoko Kusanagis* Maschineninneren gehen ebenso metallfarbene Kabel aus, die den weiblichen Cyborg wie durch Nabelschnüre mit den sie umgebenden Maschinen verbinden. Im Laufe der Geschichte wird sich hinter diesem attraktiven Gesicht eine besonders eigenwillige Persönlichkeit herauschälen, und das, obgleich sie doch nur synthetisch fabriziert worden ist. In scientistischer Manier, sehr detailreich und mit endlosen Fußnoten bezüglich der tatsächlichen Realisierbarkeit künstlichen Lebens, malt der Mangaka Shirow dessen zukünftige Möglichkeiten und dessen ethische Implikationen aus. Das unterhaltende Moment speist sich in diesem Manga aus seiner Verbindung von Action, Ethik, Wissenschaft, Technik und Erotik. Der erotische Eyecatcher von Shirows Cover aber ist *Motoko Kusanagis* teilweise Ent- und Bekleidetsein, das den Blick auf ihre intime Substanz, die Haut, freigibt. Die entblößte Haut ist jedoch nicht die Essenz der Maschinenfrau. Was dem voyeuristischen Blick tatsächlich auf dem Cover von GHOST IN THE SHELL preisgegeben wird, sie gleichzeitig be- und entkleidet, ist das durchblitzende Maschinelle des weiblichen Cyborgs. Ihr intimstes Geheimnis ist die Künstlichkeit – ihre ureigenste und wahre Natur – ihre Seele, ihr *Ghost*. Während dieses Coverbild keine mangatypischen und actionreichen Bewegungslinien hat, wird ihr künstlicher Körper und in dem Manga GHOST IN THE SHELL 2: MAN/MACHINE INTERFACE ihre - wie die im Kabuki Kimonos wechselnden Darsteller hier verschiedene Körperhüllen austauschende - Doppelgängerin<sup>159</sup> immer wieder in kompliziert arrangierten Posen gezeigt. Auch die Kampfsequenzen im Manga GANMU (BATTLE ANGEL ALITA), ebenfalls mit einer Cyborg-Maschinenfrau, dienen dem virtuellen Voyeurismus des Lesers. Seine Aufmerksamkeit dabei gilt Cyborg *Alitas* virtuos vollführten schlenkerpuppenartigen Verrenkungen, die dabei freizügig ungewohnte Blickwinkel auf ihren, in einen enganliegenden schwarzen ‚Catsuit‘ gekleideten, wohlgeformten Leib preisgeben. Die diversen Gesäß- und Brustansichten werden aber noch übertrumpft vom Blick in ihr künstliches, wahres Inneres, denn *Alita* verliert im Kampf ihre Körperteile, sie muß sich sogar des öfteren selbst halbieren. Dies verdoppelt die ohnehin schon entkörperlichte Sphäre des Voyeurismus. Die Erotik speist sich auch in GANMU aus *Alitas* gelenkigen Verbiegungen, denen Brigitte Helms Tanzperformance im Yoshiwara um nichts nachsteht, doch die Fleischbeschau gipfelt bei *Alita* im Zeigen ihrer inneren Drähte und Verlötnungen. Der Betrachter bekommt hier, wie im Vaudeville, die zerteilte Frau zu Gesicht.<sup>160</sup> Die Androidinnen – die Roboterfrau *Maria* aus

<sup>159</sup> Anmerkung. Wie im Manga-Band zu sehen ist. Vgl.: SHIROW Masamune: Ghost in the Shell 2: Man/Machine Interface. Berlin: Egmont Verlag, 2002. S. 56ff, S. 86, S. 87.

<sup>160</sup> Anmerkung: Dieses ist ein sich in der Manga-Serie fortsetzendes optisches Motiv. Diese Zerlegungsmetapher, die auch mit dem ‚Recyclingmotiv‘ in der Riesenroboter-Serie GANMU korrespondiert, ließe sich sicherlich im Hinblick auf die Gendertheorie und den darin besprochenen männlichen Blick auf die „fragmentierte“ Frau fortdenken. Vgl. MULVEY Laura: Visuelle Lust und

METROPOLIS mit ihren Agitations- und Tanzbewegungen im Yoshiwara, *Alita* und *Motoko Kusanagi* – vollführen also immer wieder einen von Zeit- und Raum entkoppelten ‚Martial Arts-Striptease‘. Das Raumzeitliche verschiebt sich weiter in die Kunstgeschichte, denn die Gelenkigkeit und das Halb- bekleidet-aber-nie-ganz-nackt-Sein gehört zu den immer wiederkehrenden Elementen des erotischen, japanischen Holzschnittes, dem *shunga*,<sup>161</sup> also dem Genre der Frühlingsbilder, die in engem Zusammenhang mit dem japanischen Vergnügungsbezirk Yoshiwara und somit auch dem gleichnamigen Nachtlokal von METROPOLIS stehen, weil auch sie einen Kosmos des voyeuristischen Vergnügens bereitstellten.<sup>162</sup>

Schon Kirchner nimmt mit seinen Lithographien LIEBESPAAR I und LIEBESPAAR VI (beide 1911)<sup>163</sup> Bezug auf dieses Genre im japanischen Holzschnitt. Seine Liebenden sind jedoch vollkommen nackt, wogegen das Reizvolle der erotischen japanischen Holzschnitte niemals der entblößte, gänzlich nackte Leib ist. Die Erotik entsteht aus der Kombination von exquisit gemusterten Stoffen und Haut, die durch kunstvolle Drapierungen schlaglichtartig inszeniert an delikaten Stellen durchblitzt. In METROPOLIS ist der tanzende Leib der

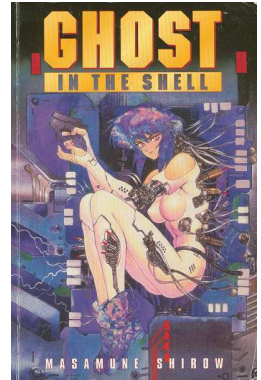


Abbildung 11

Roboterfrau denn auch von einer durchsichtigen Gaze silhouettierend umhüllt, während *Major Motoko Kusanagi* und die ewig zerteilte und dadurch fast immer freigelegte *Alita* aus GANMU nach dem gleichen Prinzip der Shunga den Voyeurismus nähren. Doch mehr noch als die Kombination aus Haut und dem, was noch weiter drunter liegt, ist das Geheimnis der Grundstoff, aus dem schon deren Urmutter, die *Maria* aus METROPOLIS gemacht ist – das alchemistische Metall, das nun im Manga erotisch in Szene gesetzt wird.



Abbildung 12

Noch immer berühmt sind die Alben mit den Shunga des Künstlers, der im Westen in der Blütezeit des Japonismus am einflußreichsten war: Hokusai (1760-1849),<sup>164</sup> in der Schaffensphase, in welcher er den Namen Taito<sup>165</sup> trägt. Sowohl die Darstellung der künstlichen, mit den Apparaturen ihrer Genese verkabelten, auf einem Stuhl thronenden *Maria* mit ihrer seelenlosen und suggestiven Verführungskraft im Film METROPOLIS, als auch die

narratives Kino. In: WEISSBERG Liliane: Weiblichkeit als Maskerade. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 56ff.

<sup>161</sup> Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 21.

<sup>162</sup> NAPIER Susan J.: Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. New York: Pelgrave Macmillan, 2007. S. 40.

<sup>163</sup> STRZODA Hanna: Die *Brücke* und die japanische Exotik. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 92ff, S. 99.

<sup>164</sup> Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 22.

<sup>165</sup> CALZA Gian Carlo: Hokusai: a Universe. In: CALZA Gian Carlo (Hg.): Hokusai. London, New York: Phaidon Press, 2003. S. 11.

Cyborg-Ermittlerin in GHOST IN THE SHELL basieren auf der Bondage-/Tentakelästhetik, genannt *shokushukei* (触手系),<sup>166</sup> die auf ein Ukiyo'e von Hokusai zurückgeht. Es zeigt eine Frau am Grunde des Meeres in Umarmung mit einem Kraken und seinen sie umschlingenden Tentakeln; TAKO TO AMA (oder in anderer Übersetzung: DER TRAUM DER FISCHERSFRAU) der Holzschnitt-Serie KINOE NO KOMATSU.<sup>167</sup>

„Hokusai holte das Bestmögliche aus der Gelegenheit heraus, seine nackten oder semi-nackten Paare in gymnastischen Verschlingungen zu arrangieren. Die für das Genre erforderliche Genehmigung (... der Beamten des Shōgun, die Verf., ...) ermöglichte ihm in der Tat, hochgradig übertriebene und vollkommen phantastische Situationen zu erfinden, die schon an rasenden Irrsinn grenzten. *Sich Sehrend nach Liebe (Kinoe no komatsu)* von 1814 (...) ist ein typisch illustriertes erotisches Buch und spiegelt Hokusais neues Interesse an plumperen, sinnlicheren Schönheiten wider. Es beinhaltet außerdem sein gefeiertstes erotisches Bild, *Tauchendes Mädchen sich von Oktopussen hinreißen lassend*.“<sup>168</sup>

Die erwähnte Anime-Serie SAMURAI CHANPURŪ von Watanabe Shin'ichirō schließt in der schon erwähnten Episode BAJITŌFŪ auch hier den Kreis. Mit einem selbstreflexiven, erklärenden ‚Voice Over‘ zeigt es die Bezüge der Shunga eines am Tosa- und Kanō-Stil geschulten Hishikawa Moronobu (1618-1964) zur Kunst der Moderne auf. Die Grenzen zwischen alter Druckkunst und modernem japanischen Comic/Zeichentrickstil sind fließend – u.a. weil bereits viele Ukiyo'e-Motive in grellen, der Popart angelehnten Primärfarben präsentiert wurden.

#### 1.1.5.1. Japonistische Demimonde im Westen

Der Japonismus im Westen fühlt sich immer wieder thematisch zur Halbwelt hingezogen. Vor allem der Künstler Henri de Toulouse-Lautrec überführte die Ästhetik des Ukiyo'e in die westliche Kunst, in den Formenkreis seiner japonistischen Plakate. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist die Lithographieserie mit dem Motiv des Schriftstellers Aristide Bruant (1851-1925),<sup>169</sup> z.B. ARISTIDE BRUANT DANS SON CABARET aus dem Jahr 1892. Diese Plakate zeigen den Künstler in großer Pose, da er auch als Kabarettist und Chansonnier in Cabarets wie im selbst gegründeten *Le Mirliton*<sup>170</sup> auftrat. Dieser Ort ähnelte vor allem Rodolphe Salis' berühmtem Cabaret *Le Chat Noir*,<sup>171</sup> wo auch die ersten Schattenspiele – auf diese japanische

---

<sup>166</sup> Vgl.: GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 207.

<sup>167</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: Der Titel bei Katō Shūichi der Serie lautet THE DREAM OF THE FISHERMAN'S WIFE. Vgl. KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 196.

<sup>168</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „Hokusai made the most of this opportunity to arrange his naked or semi-naked couples in gymnastic convolutions. Indeed, the licence accorded to this genre enabled Hokusai to invent highly exaggerated and totally fantastic situations bordering on frenzied freakishness. *Pining for Love (Kinoe no komatsu)* of 1814 (...) is a typical illustrated erotic book and reflects Hokusai's new interest in plumper, more sensual beauties. It also contains his most celebrated erotic picture, *Diving Girl Ravished By Octopuses*. Aus: CALZA Gian Carlo: Hokusai: a Universe. In: CALZA Gian Carlo (Hg.): Hokusai. London, New York: Phaidon Press, 2003. S. 192.

<sup>169</sup> ARNOLD Matthias: Toulouse-Lautrec. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch GmbH, 2002. S. 38.

<sup>170</sup> Ebd. S. 38.

<sup>171</sup> Ebd. S. 37.

Darstellungsart wird noch eingegangen – aufgeführt wurden. *Mirliton* bedeutet soviel wie „Rohrflöte“<sup>172</sup> und ist vielleicht sogar eine Anspielung auf das japanische *shakuhachi*, eine Flöte, die aus Bambusrohr gefertigt ist. Ein Plakat Lautrecs ist lediglich auf die Farben schwarz (Hut, Umhang), weiß (Hintergrund, Schrift) und rot (Schal) reduziert – so pflegte Bruant, meist auf einem Tisch stehend, aufzutreten<sup>173</sup> – die weiße Schrift erscheint sichtbar auf dem schwarzen Grund des Umrisses von Bruant. In diesem Plakat ist die Figur des berühmten Künstlers vereinfacht als Rückenansicht gezeigt, wird der Blick des Betrachters geschickt auf die Schrift auf seinem Rücken gelenkt. Eine andere Lithographie dieser Serie zeigt ihn in amerikanischem Ausschnitt, im Halbprofil von vorne, aber auch mit seinem silhouettierenden schwarzen Leib, angetan mit Pelerine. Ansonsten ist er mit einem braunen Holzstab ausgestattet, ein Requisit, das an Stars des Kabuki-Theaters, an deren Krieger- oder Heldenrollen erinnert. Bruant trägt wieder den breitkrempigen Hut und den auffälligen, roten Schal. Die wenigen und kontrastreichen Farben im Hintergrund und rechts vorne, Ockergelb und Türkisblau und ein wenig strukturiertes Grün, sind flächig aufgetragen, seitlich rechts vom Betrachter aus im Hintergrund ist noch die schwarze Silhouette einer Figur mit Polizeimütze zu sehen.

Ist die Plakatkunst von Anbeginn mit dem Japonismus verbunden, ist es dieser auch über das Filmplakat mit dem massenmedialen Schattenspiel, dem Kino. Diese Verbundenheit gilt außerdem in besonderem Maße für den erotischen Diskurs Japans im Kino. Beschreibt Thomas Mann im in den Stummfilmjahren zwischen 1913 bis 1924 verfaßten und inhaltlich auf den Ersten Weltkrieg zusteuernden Roman *DER ZAUBERBERG*<sup>174</sup> die Konfrontation mit den „Schattenbildern“ und „Phantomen“<sup>175</sup> der Kinoleinwand als einen fast zen-buddhistisch anmutenden Blick ins „Nichts“, ist die eigentliche Kinoerfahrung dort nochmals mit dem Japonismus gekoppelt. Vor allem führt Thomas Mann über den Japanblick im Kino sein romanimmanentes Thema der Lust/Unsittlichkeit weiter, als er einen Kinobesuch der Romanhelden beschreibt:

„Man sah (...) eine Bordellstraße in Japan, wo Geishas hinter hölzernen Käfiggittern saßen.“<sup>176</sup>

Die hinter Gittern zur Schau gestellten Kurtisanen und später Prostituierten konnten in den japanischen Vergnügungsvierteln, in der „*haramise*“,<sup>177</sup> tatsächlich in Ausstellungsräumen von japanischen Bordellen wie Schaufensterpuppen von flanierenden Kunden begutachtet werden. Die Zurschaustellung, die *haramise*, fand gewöhnlich am Nachmittag, als „*hirumise*“, und am Abend, als „*yomise*“,<sup>178</sup> statt und ist zum Beispiel schon auf dem Holzschnitt *WARTENDE UND SICH VERGNÜGENDE FRAUEN HINTER DEN GITTERN DER SCHIEBEWÄNDE*

<sup>172</sup> Ebd. S. 38.

<sup>173</sup> Ebd. S. 38.

<sup>174</sup> MANN Thomas: *Der Zauberberg*. Frankfurt am Main: Samuel Fischer Verlag, 1991.

<sup>175</sup> Ebd. S. 436- S. 438.

<sup>176</sup> Ebd. S. 438.

<sup>177</sup> SCHWAN Friedrich B.: *Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive* -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 477.

<sup>178</sup> Ebd. 2003. S. 477.

von Kitagawa Utamaro dargestellt. Diesen Holzschnitt zeigte Samuel Bing<sup>179</sup> um 1888 dem europäischen Connaissanceur außerdem in seinem Katalog *LE JAPON ARTISTIQUE*.<sup>180</sup> Über diese Praxis der Zurschaustellung der Frau im traditionellen japanischen Bordellbezirk also ist das Gittermuster in den Holzschnitt eingegangen, wo es zum Designelement dieser populären Kunst wurde und darauf – nunmehr über den japanischen Holzschnitt – zum Gestaltungsmittel der westlichen Moderne.

So steuert Thomas Mann in der der Zeit geschuldeten ungenauen Unterscheidung zwischen China und Japan über die Verkleidung eines im Kimono Gewandeten, aber als Chinesen zu Fasching Gehenden, langsam auf den erotischen Höhepunkt des ZAUBERBERG im Kapitel *Walpurgisnacht* zu,<sup>181</sup> zumal mitten in der Entstehungszeit von DER ZAUBERBERG obendrein der Stummfilm mit der Skandal-Tänzerin Anita Berber und dem reißerischen Titel YOSHIWARA, DIE LIEBESSTADT DER JAPANER (Regie Arthur Bergen, 1920) lief.<sup>182</sup>

Der Japancode, der an die Sexualität gekoppelte Orientalismus, versprach neue Welten der Erotik<sup>183</sup> und ist über Lautrec und seine Drucke, deren Ansatz sich dann in den erotischen LIEBESAKT-Lithographien Kirchners fortpflanzte, salonfähig geworden. Auch Lautrecs Drucke warben für das Nachtleben – hier natürlich in Paris – mit seinen Theatern, Schauspielern, Tänzern und Prostituierten. In ihrer Ausdruckskraft spiegelten sie die deftigen Texte Bruants, der „vom Vorstadtmilieu – von Zuhältern und Dirnen, von Mördern und Abenteurern, von der Reue über verpaßte Gelegenheiten, von der Sehnsucht nach besseren Zeiten“<sup>184</sup> sang. Sie enthielten alles, was später im deutschen Straßenfilm und Film noir zu sehen war – so wie das melancholische Paar des leichten Mädchens und des Mörders *Jack the Ripper* in G.W. Pabsts Film DIE BÜCHSE DER PANDORA (1929).

Diese frühe japonistische Popkultur Toulouse-Lautrecs und der Bezug des japanischen Holzschnitts zum Yoshiwara erklärt, warum auch im Weimarer Kino die gefallenen Mädchen immer wieder von Japonaiserien umgeben sind. Louise Brooks trägt im Film TAGEBUCH EINER VERLORENEN (1929) einen japanischen, eventuell chinesischen Seidenmorgenmantel,



Abbildung 13

bezeichnenderweise gerade in der Szene, in der ihre Figur *Thymian* vom Apothekersgehilfen verführt wird (**Abb. 13**). Japonaiserien sind Spuren, die sich durch die Ästhetik des Weimarer Kinos ziehen. Diese Spuren sind Verweise auf Erotisches oder charakterisieren die Filmfiguren als sexuell verwickelte Geschöpfe. Diese Spuren jedoch führen

<sup>179</sup> Der Hamburger Händler Samuel Bing führte in Paris, in der Rue de Province 22, ein Geschäft für ostasiatische Kunst. Dort erstand auch der Künstler Vincent van Gogh viele Holzschnitte für seine Sammlung. Bing veröffentlichte zudem den Katalog *LE JAPON ARTISTIQUE*. Vgl.: WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 8, S. 9, S. 10.

<sup>180</sup> Ebd. S. 234.

<sup>181</sup> MANN Thomas: Der Zauberberg. Frankfurt am Main: Samuel Fischer Verlag, 1991. S. 446-S. 447.

<sup>182</sup> FISCHER Lothar: Anita Berber. Göttin der Nacht. Berlin: Edition Ebersbach, 2006. S. 195.

<sup>183</sup> NAPIER Susan J.: Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. New York: Pelgrave Macmillan, 2007. S. 8.

<sup>184</sup> ARNOLD Matthias: Toulouse-Lautrec. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch GmbH, 2002. S. 39.

im bereits erwähnten, erotischen Manga und ihrem ‚Appeal‘ auf westliche Rezipienten wieder zusammen.

Von der Aura des anspielungsreich Erotischen im Japancode partizipieren außerdem noch Filme von Orson Welles, der immer wieder auf der Schnittstelle von expressionistischer Ästhetik und Film noir arbeitete, so auch in *THE LADY FROM SHANGHAI* (1947). Femme fatale Rita Hayworth ist hier zum Finale, das obendrein noch Paul Lenis *WACHSFIGURENKABINETT* zitiert, ebenfalls in chinesische Seide gewandet. Später sieht man in einer französischen Hommage auf den Film noir schon im Titel den Bezug zu Japan. *LE SAMOURAI* (1967) zeigt einen Alain Delon, der mit seinem Hut und Trenchcoat auf frappierende Weise Alan Ladd in *THIS GUN FOR HIRE* (1942, Regie Frank Tuttle) gleicht. Deswegen erklärt Norbert Grob diesen sowie Filme des New Hollywood, die Bezug auf den klassischen Film noir nehmen, dem Film noir zugehörig.<sup>185</sup> Delon bewegt sich somnambul im filmischen Art Déco Stil der Zwanziger Jahre zwischen dezenten Japonaiserien (Stellschirme, Vasen) der *Mise-en-scène*. Die Begegnung mit der schönen Pianistin – auch sie trägt die typische Frisur der ‚Flapper‘<sup>186</sup> der Zwanziger Jahre des letzten Jahrhunderts – in ihren Privatgemächern ist insofern bezeichnend, als sie wieder einen Seiden-Yukata trägt, der an Lautrec erinnernd mit einem großen Ukiyo’e-Stempelmuster auf dem Rücken versehen ist. Diese visuelle Trägersubstanz genügt, um eine erotische Spannung zwischen den beiden Figuren, dem Killer und der Künstlerin, anzudeuten. Auch ist sie Femme fatale, denn der gebrochene Held stirbt, ihr in die Augen blickend, am Ende während ihres Klavierspiels im Nachtclub.

Japonaiserien im Weimarer Kino partizipierten, wie auch die eben genannten Filmbeispiele, an der Atmosphäre des Exquisiten und Ausgefallenen, wofür das Yoshiwara und das Montmartre Lautrecs standen. Die Filme profitierten am Schein der Sünde und an der Ausstrahlung des Künstlerischen, welche Japonaiserien besitzen. Bereits Lautrecs Plakate sind also frühe Popkultur, denn sie saßen, wie schon die populäre Ukiyo’e-Kunst, genau an der Quelle, inmitten des Amüsierbetriebes und seiner angelagerten Bohème, denn wie die *ren*, die schon erwähnten Literatenzirkel des Yoshiwara, traf sich „«tout Paris» – nicht nur Künstler und Literaten, sondern ebenso Wohlhabende und Vertreter der Schickeria, die einen Hauch Bohème erleben wollten“,<sup>187</sup> am Montmartre, amüsierten sich im Paris des *Fin de Siècle*.

In der Nutzung ästhetischer japonistischer Versatzteile im Weimarer Kino waren Fritz Lang und G.W. Pabst im übrigen keine Ausnahmen. Gerade die Koppelung der Erotik mit dem Japonismus geht auf das berühmte Kurtisanenbild *NANA* (1877) von Edouard Manet zurück. In der Gegenwart sorgte wiederum das japanische Manga mit dem Titel *NANA* in Deutschland und Japan für Furore. Allerdings ist die in dem Manga dargestellte Heldin keine Prostituierte, vielmehr ein aufgeklärtes, sexuell selbstbestimmtes junges Mädchen, und auch ihr Name verweist höchstens marginal auf Manet. Die auf seinem Gemälde dargestellte *Nana* aber schien

---

<sup>185</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 26.

<sup>186</sup> KOLL Gerald: Pandoras Schätze. Erotikkonzeptionen in den Stummfilmen von G.W. Pabst. München: Verlag diskurs Film, 1998. S. 386.

<sup>187</sup> ARNOLD Matthias: Toulouse-Lautrec. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch GmbH, 2002. S. 37.



Geschmack am Japonismus gefunden zu haben. Die sich hinter ihr befindende Draperie mit japanischen Mustern, die einen stilisiert japanisch gezeichneten Kranich zeigt, zeugt davon. Wobei dieser Kranich wohl auch wieder ein gefiedertes Attribut ihres verpönten Gewerbes ist: Das französische Wort „grue“ für Kranich ist nämlich das geflügelte Wort für „Dirne“.<sup>188</sup> In Japan kann der Kranich, neben der Schildkröte, für ein langes Leben stehen, doch im anspielungsreichen Druck Hiroshiges, ASAKUSA TANBO TORI NO MACHI MÔDE, wieder aus der Serie MEISHO EDO HYAKKEI, weist auch hier das Vogelmuster-Dekor des Zimmers auf das Milieu der käuflichen Liebe, also auf das Yoshiwara neben dem Bezirk Asakusa in Edo hin.<sup>189</sup>

Die Vorliebe für das Fernöstliche ist auch in F.W. Murnaus Film PHANTOM zu entdecken. Die Animierdame *Melanie* (Aud Egede Nissen) teilt in ihrem durcheinandergewühlten Boudoir ein augenfälliges Requisit mit der *Nana* auf dem Gemälde Manets. Es ist ein Requisit, das auch im Zimmer der Dirne, die Aud Egede Nissen im Film DIE STRASSE gibt, zu sehen ist: Ein japanischer Zierfächer breitet sich als Plissee mit seinen stilisierten Blumen-, Schmetterlings- und Vogelmustern an der Wand ihres Zimmers aus. Auch *Emma*, die traurige Verrufene, die am Ende dieses gleichnamigen Filmes von Gerhard Lamprecht und Heinrich Zille, der ein, der Kunstform des Comics/Manga nahestehender Karikaturist war, hat diesen Fächer. *Emma* stirbt im Film an Tuberkulose, so wie die Heldin der Autobiographie ISOLA von Valtesse de la Bigne, wie die berühmte *Nana* auf Manets Gemälde vielleicht wirklich hieß.<sup>190</sup> Das japonistische Requisit aber ist in ihrer ebenfalls unaufgeräumten, kleinen Dachkammer der einzige Schmuck. Die Salonlöwin *Clarissa*, wiederum, die neben der traurigen Hure *Auguste* (Asta Nielsen) in DIRNENTRAGÖDIE in einem abermals unordentlichen Kämmerchen wohnt, hat dieses, wie die anderen Kurtisanen des Stummfilmes, ebenfalls mit einem japanischen Papierfächer geschmückt. Wie eine Verhöhnung des exquisit erotischen Japancodes klingt die folgende Zeile in Max-Hermann Neißes Gedicht „Theater-Bar“:<sup>191</sup>

„Bei Japanern himmelt eine Luder-Sonja. Mit dem Teddybär  
schwebt ein fadenscheinig Ferkelchen. Ein Schwankender ver-  
glüht in seinem Schwär.“<sup>192</sup>

Auch hier, in der expressionistischen Lyrik, steht das japanische Gesicht für Verruchtheit. Das expressionistische Gedicht scheint zudem jene Konstellation des *eroguronansensu* (des Erotischen, Grotesken, Unsinnigen) zu illustrieren, die, von der Edo-Kultur ausgehend, dann mitten ins turbulente 20. Jahrhundert in die Moderne sprang und in den Wilden Zwanzigern, wie zu sehen sein wird, in enger stilistischer Wechselbeziehung zum expressionistischen Zeitgeist stehen sollte.

<sup>188</sup> HOFMANN Werner: *Nana. Eine Skandalfigur zwischen Mythos und Wirklichkeit*. Köln: Verlag DuMont Schauberg, 1973. S. 34

<sup>189</sup> NIELSEN Jens R.: Mit anderen Augen. Der Manga, von Europa aus betrachtet. In: HAMANN Volker (Hg.): *Reddition. Zeitschrift für Graphische Literatur*. Barmstedt: Volker Hamann Verlag, Ausgabe/Nr. 44, Mai 2006. S. 9.

<sup>190</sup> HOFMANN Werner: *Nana. Eine Skandalfigur zwischen Mythos und Wirklichkeit*. Köln: Verlag DuMont Schauberg, 1973. S. 167.

<sup>191</sup> SCHAUBÜHNE AM LEHNINER PLATZ (Hg.): *Georg Kaiser. Von Morgens bis Mitternacht*. Berlin: Druckhaus Hentrich, Spielzeit 1992/1993. S. 123.

<sup>192</sup> Ebd. S. 123.

In seiner Verkürzung im Weimarer Kino ist der Japonismus also durch diese japanisierenden Details zum Inbegriff von Laster und Erotik geworden. Schon Claude Monet baute auf diese erotische Spannung, indem er seine verführerisch blickende Frau 1876 in einem Kimono malte; MADAME MONET IM KIMONO.<sup>193</sup> Das Gemälde mit dem französischen Titel LA JAPONAISE ist ein europäisches *bijinga*, das sogar die charakteristische Silhouette der japanischen Schönen, deren gestaltliche, vom Nacken bis zu den Füßen geformte „S-Linie“<sup>194</sup> imitiert, und für Susan Napier den Beginn des popkulturellen *kosupurei*/Cosplays darstellt.<sup>195</sup> Diese S-Linientechnik führt zu weiteren charakteristischen Darstellungsverfahren, die der Japonismus in der europäischen Kunst angeschoben hat, und die vor allem auch in den deutschen Stummfilm vorgedrungen sind:

### *1.2. Die Durchdringung der Darstellungsverfahren von Ukiyo'e, Expressionismus, Manga, Anime, Game*

Im Ukiyo'e wird dem (erotischen) Sehen, dem Voyeurismus, auf vielerlei Arten gehuldigt: mit Durch- und Untersichten oder Vogelperspektiven auf das Objekt, den Perspektivdrucken/Schwebebildern,<sup>196</sup> genannt *uki'e*,<sup>197</sup> oder mit komplizierten Binnenrahmungen innerhalb des Bildes. Dem neugierigen Betrachter werden anspielungsreiche Ansichten durch Fächer eröffnet: an aparten Kimono oder Frisuren vorbei, durch Schiebetüren, in Spiegel, durch Fenster oder durch Äste und Blüten. Diese Vorgehensweise erinnert stark an den „Lubitsch-touch“.<sup>198</sup>

In Lubitschs deutschen Stummfilmen der Weimarer Zeit wie MADAME DUBARRY (1919), ANNA BOLEYN (1920), DIE BERGKATZE (1921), DIE AUSTERNPRINZESSIN (1919) und in SUMURUN (1920) werden immer wieder Blicke durch und hinter Türen und Fenster, Vorhänge, und Stellschirme – in Japan *byōbu* genannt – evident, was der Ästhetik des Ukiyo'e erstaunlich ähnelt. Sie werden zudem durch Kasch und Blende betont, eingefangen und gelenkt, um den Zuschauer um so mehr in die Position des neugierigen Voyeurs zu versetzen. In cartoonartiger, geradezu dreister Manier wird in Lubitschs Filmen getobt, Verstecken gespielt, geflirtet, der Erotik gefrönt, unanständige Späßchen gemacht, schöne Kleider anprobiert, gesäumt, Maß genommen. Garderoben werden vorgeführt, es wird sich umgezogen, sich gepflegt und Unmengen Parfüms versprüht. Delikate Stoffe und Materialien rücken wie in den entsprechenden Genres des japanischen Holzschnittes ins Zentrum der Aufmerksamkeit.

<sup>193</sup> WICHMANN Siegfried (Hg.): Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972. S. 194-196.

<sup>194</sup> Ebd. S. 194.

<sup>195</sup> NAPIER Susan J.: Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. New York: Pelgrave Macmillan, 2007. S. 11. S. 12, S. 21ff.

<sup>196</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. S. 182.

<sup>197</sup> Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 21.

<sup>198</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 75.

### 1.2.1. Die Metaphysik von Muster und Grund

Alles ist bei Lubitsch – wie im *ukiyo'e hanga* – Dekor, und darin versteckt ist die psychologische Pointe, ein humorvoller Kurzschluß, eben der berühmte Lubitsch-touch; herausgearbeitet und durchwirkt vom dekorativen Gestaltungsprinzip, das allem anderen übergeordnet ist. Gerade diese sich aus der Betonung des Dekor ergebenden Formenverflechtungen lassen sich auf das ostasiatische „Muster-Grund-Prinzip“<sup>199</sup> zurückführen, das durch die in verschiedenen gemusterten Schichten getragenen Seidenkimono eingeführt, in die Gestaltung des *ukiyo'e hanga* eingeflossen ist; zumal die Figuren darauf ja meistens prächtige Kimono tragen.<sup>200</sup> Der von Fritz Lang bewunderte Gustav Klimt,<sup>201</sup> der selbst Kimono und Nō-Roben besaß,<sup>202</sup> hat diese Technik übernommen, die zu einer Abstrahierung seiner Frauenmotive führte: so zur Visualität des Frieses, den er für das *Palais Stoclet* in Brüssel kreierte,<sup>203</sup> oder zur stilisierten Figur der *Hygieia* aus dem Bildnis MEDIZIN der Serie FAKULTÄTSBILDER<sup>204</sup> (1900/1907).<sup>205</sup> Auf den mehrteiligen Mosaiken des STOCLET-FRIES (um 1910)<sup>206</sup> verschwindet der märchenhafte Frauenleib von ADELE BLOCH-BAUER (1907), dieser reichen Lebedame und Gattin des Zuckerfabrikanten Ferdinand Bloch-Bauer,<sup>207</sup> durch extreme Abstraktion ebenso wie die Körper des Paares in DER KUSS (1907-1908),<sup>208</sup> die sich im goldenen, spiralemusterdurchwirkten und flächigen Untergrund verströmen als wären sie die unsichtbaren Körper prächtig gewandeter Kabuki-Schauspieler in den Werken eines Kunisada oder Kuniyoshi.<sup>209</sup> Utagawa Kuniyoshi (auch Ichiyūsai Kuniyoshi, 1797-1861<sup>210</sup>) hat den Leib ohnehin durch die leuchtenden Farben seiner Muster stilbildend losgelöst vom „Volumen alles Körperlichen“<sup>211</sup> und führt seine Werke solchermaßen schon einer abstrakten Eigensubstanz entgegen, einem Selbstzweck der Farbe und Form, wie er in den

---

<sup>199</sup> WICHMANN Siegfried (Hg.): Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972. S. 272ff.

<sup>200</sup> Ebd. S. 272-273.

<sup>201</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 64.

<sup>202</sup> NAPIER Susan J.: Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. New York: Pelgrave Macmillan, 2007. S. 32.

<sup>203</sup> WICHMANN Siegfried (Hg.): Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972. S. 276 und S. 279.

<sup>204</sup> KRÄNSEL Nina: Gustav Klimt. München, Berlin, London, New York: Prestel, 2006. S. 29. S. 124.

<sup>205</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 138.

<sup>206</sup> KRÄNSEL Nina: Gustav Klimt. München, Berlin, London, New York: Prestel, 2006. S. 76ff.

<sup>207</sup> Ebd. S. 42, S. 104.

<sup>208</sup> Ebd. S. 41.

<sup>209</sup> Vgl. WICHMANN Siegfried (Hg.): Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972. S. 276 und S. 277.

<sup>210</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 192.

<sup>211</sup> Vgl. WICHMANN Siegfried (Hg.): Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972. S. 276 und S. 274.

Arbeiten der Expressionisten, am radikalsten bei Kandinsky, erreicht wurde. Fritz Lang führt das Verfahren im Stummfilm weiter. Wenn zudem Siegfried Kracauer in VON CALIGARI ZU HITLER<sup>212</sup> bemängelt, daß der Mensch bei Lang (näher bezogen auf Fritz Langs Epos DIE NIBELUNGEN) zum Ornament degradiert werde, denkt er zwar den Faschismus und das Ornament zusammen, ignoriert aber den Kontext der Japonismus-/Exotismustendenzen der damaligen Zeit:

„Ganz bestimmte menschliche Ornamente des Films bezeichnen zudem die Allmacht der Diktatur.“<sup>213</sup>

und

„Wann immer Hitler sich an das Volk wandte, glitt sein Blick weniger über Hunderttausende von Hörern hinweg als über ein Riesenornament, das aus hunderttausend Einzelteilen bestand.“<sup>214</sup>

Zu Fritz Langs METROPOLIS:

„Das Büro des Großindustriellen, die Vision des Turms zu Babel, die Maschinerie und die Massenszenen illustrieren Langs Neigung zu pompöser Ornamentik.“<sup>215</sup>

Im Essay DAS ORNAMENT DER MASSE<sup>216</sup> führt Kracauer, wie in Fritz Langs METROPOLIS tatsächlich umgesetzt, die Verbindungen von Ornament und Maschine eng:

„Den Beinen der Tiller-Girls entsprechen die Hände in der Fabrik.“<sup>217</sup>

Der Gedanke der Ornamentalisierung des menschlichen Körpers, die sich mit der Maschinisierung überkreuzt, führt in besonderem Maße auf die Verwobenheit des expressionistischen Filmes mit der japanischen Popkultur hin. Fritz Lang verwendet bereits zu Beginn von METROPOLIS, als er die Stadtkulisse zeigt, Doppelbelichtungen von Maschinen und Bewegung. Diese Effekte verwendet er nochmals in der Mitte des Filmes, wenn er den Verführungstanz der Roboterfrau im Yoshiwara und den Blick der voyeuristischen, männlichen Masse als mehrlagig-ornamentale Blickcollage mit der Anfangssequenz verbindet. In ihrer Verschränkung sind diese übereinandergelegten Blicke also nichts anderes als die Verzahnung und das Übereinanderlegen von Mustern und Texturen in einer Form, wie sie schon im Spiel der Muster auf den eleganten Kimono in den Werken der Ukiyo'e-Meister zu sehen war. In METROPOLIS ist sie in das Zeitalter der Turboindustrialisierung katapultiert worden. Mensch und Maschine durchdringen sich ornamental in Fritz Langs Zukunftsstadt, die für den Regisseur ein Gewebe darstellt. Frieda Grafe beobachtet ebenfalls:

„In den frühen Filmen stützte er (... Lang, die Verf., ...) sich mehr auf Mittel aus anderen Künsten, vorzüglich auf asiatische Bild- und Raumkultur, in der Ornamentales grundlegend ist. (...) das sind Anlässe zu exotischer Ausstattung, aber ebenso beabsichtigte Hinwendung zu Kulturen, in denen Raumerfahrung, rein Visuelles, erzählt wird mit Mitteln, die nicht verbaler

---

<sup>212</sup> Vgl.: KRACAUER Siegfried: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1979.: „Als sei es mit dem Ornamentalkarakter, auf den diese Kompositionen angelegt sind, noch nicht genug, tauchen auf Mauern, Vorhängen, Decken und Gewändern noch primitive Ornamente auf.“ (S. 102-S. 103), und: „So triumphiert das Ornamentale über das Menschliche auf der ganzen Linie.“(S. 103).

<sup>213</sup> Ebd. S. 103.

<sup>214</sup> Ebd. S. 103.

<sup>215</sup> Ebd. S. 159.

<sup>216</sup> KRACAUER Siegfried: Das Ornament der Masse. In: KRACAUER Siegfried: Das Ornament der Masse. Essays. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1963. S. 50-S. 63.

<sup>217</sup> Ebd. S. 54.

Natur sind. Es sind nie eindeutige Stilrichtungen in Langs frühen Filmen, es ist ein Formen-Esperanto, das die Schaulust des Publikums stimuliert“<sup>218</sup>,

so Grafe weiter, das Ornamentale

„war Mode, als der Nibelungenfilm entstand. Es war Chiffre auch für die Abhängigkeit und Zusammenhänge mit der Dingwelt, die man erst zu erkennen begann. Freuds Traumdeutung, wenn er Visuelles erklären will, leiht sich oft Argumente, die aus dem Bereich des Webens, der Muster, der Textur kommen. Für Lang ist das Ornamentale eine Etappe in der Erforschung der Kinomittel, eine Möglichkeit der Fusion von Innen- und Außenraum. In anderen Filmen verwandelt er durch Auf- und Untersichten (... z.B. METROPOLIS, die Verf., ...) Räume in Flächen, sodass aus Gegenständen Muster werden (...)“<sup>219</sup>

Während F.W. Murnau seinen Japonismus in der Arbeit mit Kargheit und Grauabstufungen aus der japanischen Ästhetik bezieht, ist er bei Fritz Lang, sowohl in DIE NIBELUNGEN als auch in METROPOLIS im Ornamental-Architektonisch-Konstruierten zu entdecken.

Die in Langs Filmen vorherrschende Ornamentik begreift die Leinwand als Freud'schen Kimono, dessen Textur sie gleicht. Demnach kann man auch noch Langs cineastisches Programm als Graphikkino und daher expressionistisch betrachten – bedenkt man seinen Hintergrund aus der bildenden Kunst, auf die er im übrigen noch im Film noir SCARLET STREET (1945) mit der Figur des Amateurmalers *Chris Cross* (außerdem drehte Robert Siodmak 1949 noch einen gleichnamigen Film noir *CRISS CROSS*).

Oto Bihalji-Merin stellt die in der Weimarer Zeit nicht minder beliebte, bei Fritz Lang konglomerierende orientalische Ornamentik und generell die Verwendung von abstrakten Mustern in einen kulturgeschichtlich weiteren Rahmen:

„Der Islam betrachtet die Welt als Schein, deshalb vermeidet er in der Kunst die Berührung mit der vitalen Körperlichkeit und wendet sich der abstrakten Welt ornamentaler Formen, zeichenhafter Gleichnisse und Metaphern zu.“<sup>220</sup>

Die frühen Filmemacher haben die produktive Dimension der Scheinhaftigkeit als Potential des Mediums Kino zeitig erkannt. Eben dieses Potential hat durch den Orientalismus oder Japonismus hochgradig stilisierte, künstliche Bilder im Film entwickelt – denn was anderes veranschaulicht Zen, als



Abbildung 14

die Nichtigkeit der physischen Realität (die Kracauer indes wieder erretten will)? Wenn die Filmbilder somit eine Ideologie hatten, dann doch diese, daß sie das Virtuelle postulierten.

<sup>218</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 48-49.

<sup>219</sup> Ebd. S. 50ff.

<sup>220</sup> BIHALJI-MERIN Oto: Die Kunst als universelle Erscheinung. In: WICHMANN Siegfried (Hg.): Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972. S. 4.

Auch im verschollenen Film GENUINE (1920, siehe **Abb. 14**<sup>221</sup>) von Robert Wiene verschwanden die expressionistisch bemalten Körper der Schauspieler im rundweg übergestalteten Dekor, kritisiert Lotte Eisner in ihrem Buch DIE DÄMONISCHE LEINWAND – also auch hier hat sich das japanische Muster-Grund-Prinzip in die Gestaltung der Mise-en-scène gewoben:

„Aber obschon er (... der Drehbuchautor Carl Mayer, die Verf., ...) GENUINE seinen unnachahmbaren Rhythmus mitteilte, konnte er einen Mißerfolg nicht verhindern, an dem vor allem der Dekor des expressionistischen Malers César Klein, der mit Walter Reimann arbeitete, schuld war. Vor einem kunstgewerblich ornamentalen Teppichmuster bewegten sich naturalistisch agierende Schauspieler, denen es nicht gelang, sich von dem wirren Hintergrund genügend wirksam abzuheben.“<sup>222</sup>

Vielleicht hatten die Schauspieler tatsächlich die Regieanweisung, ganz in dem ornamental rhythmisierten Stoff zu verschwinden, zu Bild und zu einer Bewegung zu werden, sich sozusagen genauso zu vermischen, wie die fernöstliche Ästhetik sich allmählich in die Sehgewohnheiten des Westens gemengt hatte. Gerade dieser Film zeigt, wie Fernöstliches den expressionistischen Stil durchdringt – gradeso wie das flächige Kimonomuster den menschlichen Leib im Ukiyo'e:

„»Die umgekehrte Schattierung«, Ungen-Technik (...), in der die Binnenfarbe (... des Kimono, die Verf., ...) hervorgehoben wird, hatte einen hohen Anteil an dem präzisen Haltungsschema (... der Figur, die Verf., ...), das vorwiegend auf die malerische Stoffbehandlung zurückging. Die klärende Ordnung, die Formenverflechtung und der daraus resultierende Rhythmus waren starke Kräfte im Haltungsmotiv des Ukiyo-e“<sup>223</sup> –

und zu unterschätzen im Kunstwollen des expressionistischen Stummfilmes. Wie in den Arbeiten fernöstlicher Meister, mußte die Dominanz des Grund-Muster-Prinzips in GENUINE zwangsläufig die Bewegungsabläufe der Schauspieler leiten und rhythmisieren, den Darstellerkörper sozusagen zum Negativ des Musters machen. Das GENUINE-Verfahren sieht man auch im Computerspiel FINAL FANTASY XII (2007) der FAINARU FANTAJI-Reihe,<sup>224</sup> in dem sich besonders im ‚Level‘ des *Megakristallits* durchsichtige Mandala-Ornamente und Tore mit einem sowohl kristallinen, romantisch-balustradenartigen als auch expressionistisch-tropfsteinhöhligen Ambiente, wieder wie die Schichten eines Kimonogewebes, überlagern, während andere Kulissen, vor allem die Stadt *Rabanastre* in ihren Innen- und Außenräumen, mit orientalischen Arabesken- und Fayencen-Mustern überzogen sind. Das Medium des Computerspiels, seine programmierbare Matrix, ist wie kaum ein anderes Medium in der Lage,

---

<sup>221</sup> Szene/„Still“ aus dem Stummfilm GENUINE von Robert Wiene. In: KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 72.

<sup>222</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 28.

<sup>223</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 16.

<sup>224</sup> Vgl.: SQUARE ENIX: Final Fantasy I. Final Fantasy Origins für PlayStation, 2003., SQUARE ENIX: Final Fantasy II. Final Fantasy Origins für PlayStation, 2003., SQUARE ENIX: Final Fantasy V. Final Fantasy Anthology. Sony Computer Entertainment Inc, 2003., SQUARE ENIX: Final Fantasy VI. Final Fantasy Anthology, 2003., SQUARESOFT: Final Fantasy VII, 1997., SQUARESOFT: Final Fantasy VIII, 1999., SQUARESOFT: Final Fantasy IX, 2001., SQUARESOFT, SONY: Final Fantasy X, 2002., SQUARE ENIX: Final Fantasy X-2, 2004., SQUARE ENIX: Final Fantasy XII, 2007.

diese daraus entstehende Visualität und Stimmung von Schwerelosigkeit und Unendlichkeit zu evozieren.

Schon der neo-expressionistische Film TETSUO zeigt, wie das Maschinelle in eine Figur eindringt und ihre Fleischlichkeit überlagert. Dieser japanische Schwarzweiß-Film von 1989 hatte Fritz Langs METROPOLIS und seine mechanisierten „Maschinenmenschen“<sup>225</sup> zum Vorbild und steigert das bis zur Erschöpfung gehende An-die-Maschine-gekettet-Sein des Demiurgen-Sohnes *Freder*, der aus Mitleid einem Arbeiter die Wartung einer Schaltuhr abnimmt, zur verschmolzenen Mensch-Maschine *Tetsuo*. Wiederum im Anime METOROPORISU von Rintarō mutiert das Cyborg-Mädchen *Tima* zu einer gigantischen Massenvernichtungswaffe im Prozeß ihrer Verschmelzung mit dem Thron auf der Spitze des in *Metropolis* errichteten *Zigurrat* – auch Rintarō bezieht sich, wie Fritz Lang, auf die Architektur von Babel, während in seinem Anime jedoch die Roboter, anstelle von Fritz Langs Arbeitern, die unterdrückte Schicht der Zukunft darstellen.

Diese drei Figuren *Freder*, *Tetsuo* und *Tima* sind durch ihre Maschinendurchdringungen somit zum Teil der Mise-en-scène geworden, durch ihre Verbindung mit der Automate besitzen sie zudem alle Eigenschaften des Computer-Avatars, der ja letztlich genauso Bestandteil der ‚Computerengine‘, der Programmstruktur ist wie der Hintergrund, vor dem er agiert. Zumal sowohl Rintarōs als auch Fritz Langs *Metropolis*-Versionen in die Höhe strebende ‚Levels‘ zergliedert sind. Rintarōs babylonische Zikkurat nimmt außerdem das wie von Poelzig entworfen zu sein scheinende Dekor des eben erwähnten Computerspiels FAINARU FANTAJI XII vorweg. Das Anime METOROPORISU und das Game FAINARU FANTAJI XII warten außerdem beide mit slumartigen Unter- und adeligen Oberstädten auf, denken also auch die *Metropolis*-Konstruktion Fritz Langs weiter – alldieweil das Game FAINARU FANTAJI XII mit seinem arabeskenhaften Texturenreichtum, seinen Muster-Grund-Durchdringungen auf die Maschine-Mensch-



Abbildung 15a

Durchdringungen des Computermediums verweist. Weswegen sonst gibt es im Spiel eine Kollisionsabfrage, damit die Figur nicht ganz vom Hintergrund vereinnahmt wird, weswegen sonst kann ein versierter Spieler sich oft zunutze machen, daß Gegner sich mit dem Hintergrund verhaken, dadurch auf der Stelle treten und so leichter zu besiegen sind? Es dominiert im Computermedium die Maschine-Mensch-Durchdringung als virtualisierte Fortsetzung des ostasiatischen Muster-Grund-Prinzips, das selbst bereits auf die Scheinhaftigkeit der Dinge zu verweisen wußte.



Abbildung 15b

<sup>225</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 226.

Samura Hiroaki gefriert – zumindest in den ersten Bänden – in seinem Manga MUGEN NO JŪNIN als sein wiederkehrendes Stilelement und Markenzeichen den fast gameartigen ‚Finishing Move‘ seines Helden im finalen, tödlichen Schlag gegen seine Gegner. Er ist als ein grausig-schönes, stilisiert-ornamentales Mandala-Tattoo dargestellt, das durch den dabei geglätteten Zeichenstil noch einmal von Samuras sonst skizzenartig-schraffierten Gestaltung abweicht. Auch die Cover der Reihe DESU NŌTO (DEATH NOTE<sup>226</sup> Text Ōba Tsugumi, Zeichnungen Obata Takeshi, 2003-2006) fügen die dramatischen Figurenkonstellationen der Geschichte zu einem fast religiös durchästhetisierten Altarbild zusammen, vor

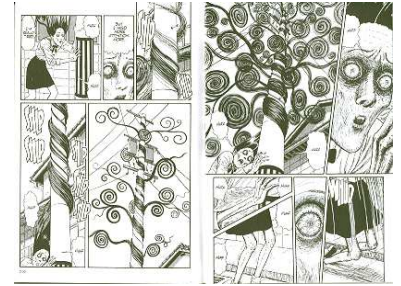


Abbildung 16

allem in den letzten beiden Bänden, elf (Abb. 15a<sup>227</sup>) und zwölf (Abb. 15b<sup>228</sup>). In beiden Beispielen fungieren die schmalen Leiber der Manga-Figuren demnach nur noch als entfleischlichte Bestandteile einer Gesamtemblematik.

Im extrem helldunkel gehaltenen Horror-Manga UZUMAKI von Itō Junji<sup>229</sup> siegt das Ornament ebenfalls gänzlich über den menschlichen Körper. Die Obsession, welche die Bewohner des abgelegenen japanischen Örtchens *Kurōzucho* dem Spiralmuster – *uzumaki* – entgegenbringen, mündet in ihrem vollkommenen Aufgehen in diesem Ornament; ein Mann zum Beispiel verendet in der Drehbewegung einer Waschmaschine, sein Leib hat sich darinnen selbst zu einer Spirale gewunden.<sup>230</sup> Die Spirale



Abbildung 17

ordnet in diesem Manga letztlich alle anderen Formen, auch die Menschliche,<sup>231</sup> dem sich gnadenlos nach innen schraubenden Kreisel unter. Das Muster hat vom Menschen Besitz genommen, bis er selbst zum Muster geworden ist. Das thematisiert UZUMAKI auf groteske Weise. Wie Siegfried Kracauer schon in seinem VON CALIGARI ZU HITLER die Spirale im Film BERLIN – DIE SINFONIE DER GROSSTADT zum Chaos-Symbol,<sup>232</sup> zum ornamentalen Terror erhoben hat, oder auch die ewig kreisende Drehtür in DER LETZTE MANN als Obsession ausmacht,<sup>233</sup> ist das ornamentale Dekor auch im Manga Itōs – jedoch immer ohne faschistische Untertöne – zum dominanten Element geworden. Es hat alle anderen Sphären durchdrungen wie das Dekor in CALIGARI oder GENUINE; man denke aber auch an den Film

<sup>226</sup> ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 1-2. Hamburg: Tokyopop, 2006., ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 3-9. Hamburg: Tokyopop, 2007., ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 10-12. Hamburg: Tokyopop, 2008.

<sup>227</sup> Vgl.: ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 11. Hamburg: Tokyopop, 2008. S. 8-S. 9.

<sup>228</sup> Vgl.: ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 12. Hamburg: Tokyopop, 2008. Cover.

<sup>229</sup> ITŌ Junji: Uzumaki. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2004., ITŌ Junji: Uzumaki. Band 2. San Francisco: Viz Comics, 2002., ITŌ Junji: Uzumaki. Band 3. San Francisco: Viz Comics, 2002.

<sup>230</sup> ITŌ Junji: Uzumaki. Band 3. San Francisco: Viz Comics, 2002. S.164/165, S.166, 175, 183, S. 186, S. 194, S. S. 208/209, S. 210ff.

<sup>231</sup> Vgl.: ITŌ Junji: Uzumaki. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2004. S. 40/41.

<sup>232</sup> KRACAUER Siegfried: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1979. Bildbeispiel 38. und S. 90.

<sup>233</sup> Ebd. S. 112.



noir THE SPIRAL STAIRCASE (1945) und der im Titel liegenden Analogie zwischen dem spiralförmigen Gehörgang der tauben Protagonistin und eben der titelgebenden Wendeltreppe.

Der Mangaka Itō Junji setzt das Thema des Besessenseins von einem Muster in einer weiteren Manga-Arbeit fort. Hier ist es ein genetisches Muster – TOMIE,<sup>234</sup> ein wunderschönes Mädchen, treibt alle Männer, die ihr verfallen, dazu, sie schließlich zu zerstückeln. Ist dieses Verhaltensmuster am Ende jeder der Episoden durchgesetzt, beginnen sich jedoch aus ihren Bestandteilen neue *Tomies* zu generieren. *Tomie* selbst ist in dieser Manga-Reihe das dominante Muster, die alles durchdringende Grundstruktur der Geschichten Itōs. *Tomie* ist in ihrer Schönheit selbst zum ornamentalen Dekor stilisiert, das auch hier den Körper auf schreckliche Weise überlagert: So in einer Geschichte namens HAIR. Da findet ein Mädchen das Haar der offensichtlich abermals zerstückelten *Tomie*;<sup>235</sup> ihr Vater hat es als Kleinod seiner Obsession aufgehoben. Die Tochter bringt das Haar der zerstörten *Tomie* an ihr eigenes, doch wie in allen *Tomie*-Geschichten setzt nun die *Tomie*-Eigendynamik ein: Allmählich ergreift die fremde organische Substanz Besitz von dem Mädchen, bis das Haar von *Tomie* sie vollkommen durchdrungen und erwürgt hat.<sup>236</sup> So setzt sich *Tomies* Form, wie die Spirale in Itōs UZUMAKI, in jeder anderen Form durch. Selbst in Flüssigkeiten, in denen *Tomies* Leib ganz aufgelöst werden soll, wirkt sie noch fort, wird zur zerstörerischen Droge für alle, die sie vorher vernichten wollten.<sup>237</sup>

Der Leib der Manga-Figur *Tomie* verkörpert das expressionistische Prinzip der ‚Metaphysik des Dekors‘.<sup>238</sup> Da ihr Körper letztlich das dominante Ornament geworden ist, verschränkt sich das Manga TOMIE mit dem Manga UZUMAKI, in dem die Obsession am Ornament bereits thematisiert wurde. In der Episode MEDUSA bildet nun das Haar aller Mädchen in dem Ort *Kurōzucho* sich zu denselben unüberblickbaren Spiralen (**Abbildung 16**),<sup>239</sup> wie man diese ornamentalen Muster bei Gustav Klimts Bildgründen vorfinden konnte – der wiederum die ästhetische Einflußgröße Fritz Langs war (siehe **Abbildung 17**<sup>240</sup>).

Darüber hinaus verbindet sich die Muster-Obsession in beiden Arbeiten auf diese Weise intertextuell mit der Obsession für die Femme fatale *Tomie*, wie sie sich einst auch im expressionistischen Stummfilm, zum Beispiel mit der *Roboter-Maria* in METROPOLIS, und im Film noir zum dominanten Strukturelement durchgesetzt hatte – als Metastruktur.

---

<sup>234</sup> ITŌ Junji: Museum of Terror. Tomie 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2006., ITŌ Junji: Museum of Terror. Tomie 2. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2006., ITŌ Junji: Museum of Terror. The Long Hair in the Attic. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2006.

<sup>235</sup> ITŌ Junji: Museum of Terror. Tomie 2. Milwaukie: Dark Horse, 2006. S. 53

<sup>236</sup> Ebd. S. 79-S. 86.

<sup>237</sup> Ebd. S. 214ff.

<sup>238</sup> FLEER Cornelia, KREIMEIER Klaus: Zur Einführung. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 8.

<sup>239</sup> ITŌ Junji: Uzumaki. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2004. S. 200-S. 201.

<sup>240</sup> LEBENSBAUM-Motiv in: <http://de.wikipedia.org/wiki/Stoclet-Fries> am 05.02.2010 um 18:26 Uhr.

### 1.2.2. Rahmungen, Verschachtelungen, Panelstrukturen

Lubitschs hochgradig ornamentaler Film DIE BERGKATZE parodiert den expressionistischen Dekorstil bereits, indem er ihn über die Maßen verwendet. Dabei entlarvt er, daß der expressionistische Stummfilm, allen voran Fritz Lang,

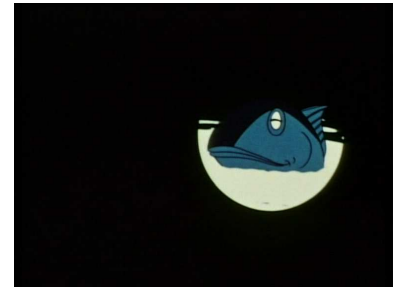


Abbildung 18a

Jugendstil betrieben hat; Elsässer meint in diesem Zusammenhang, der expressionistische Stummfilm sei „die Rache des Jugendstils“ am Expressionismus der Bildenden Kunst.<sup>241</sup> Viele expressionistische Stummfilme sind, wie Anime, Manga, Games genau auf der Demarkationslinie von

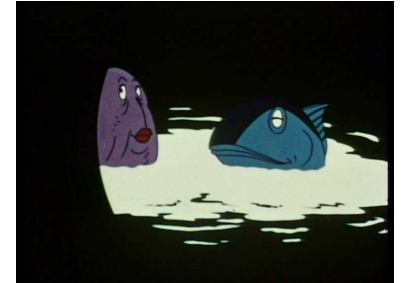


Abbildung 18b

Stil- und Ausdruckskunst angesiedelt.

Andere Filme von Lubitsch zeigen schon, wie gerne auch dieser Regisseur – gleich den Ukiyo'e-Meistern – in schönen Luxusdingen, die das Auge erfreuen, schwelgt, und er diese dann als bewegliche Photos in einen arabischen und zugleich komischen Rahmen setzt. Dies ist in DIE BERGKATZE auf



Abbildung 18c

die Spitze getrieben. Dekorativ-manieristische Jugendstilzuckrigkeit fließt in die expressionistische Stilisierung.

Durch den Gebrauch von Rahmungen jeglicher Art – die als Habitus und Hiatus (*mahaku* (間白)<sup>242</sup>) die Panelstruktur in

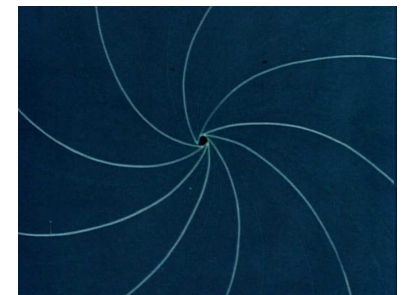


Abbildung 18d

Comics/Manga konstituieren<sup>243</sup> – bewegt sich Lubitsch außerdem, wie das Comicmedium, wie auch das Anime, auf

der Schnittstelle zwischen Stillstand (Maske/Kasch, Punkt-/Iris-/Kreisblenden) und Bewegung.



Abbildung 18e

<sup>241</sup> Vgl. ELSAESSER Thomas: Das Weimarer Kino - aufgeklärt und doppelbödig. Berlin: Vorwerk Verlag, 1999. S. 25, S. 31, S. 43, S. 44, S. 45, S. 46, S. 47, S. 134, S. 136.

<sup>242</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 360.

<sup>243</sup> Anmerkung: Der Habitus umrandet das Einzelbild, der Hiatus ist der trennende Spalt zwischen den Einzelbildern. Vgl.: DOLLE-WEINKAUFF Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland nach 1945. Weinheim, Basel: Beltz Verlag, 1990. S. 328-S. 329.

Die Kaschs fungieren in DIE BERGKATZE selbst als verspieltes Dekor, bilden ein Über-Dekor, eine Metaebene zum Filmbild in ihrem Inneren. Durch ihre übertriebene Ornamentik kommentieren sie die Kulisse, die sie rahmen und die ebenso dekorativ-expressionistisch überladen ist. So wird die rahmende Maske in ihrer analytischen Funktion zum Bedeutungsträger und zur Triebfeder der Komik: Die Kaschs sind oval, in Form eines Medaillons, wellenförmig

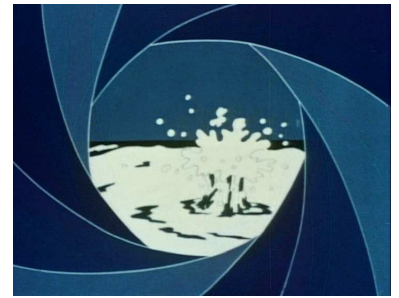


Abbildung 18f

ausgeschnittene Kreise, augen- oder mundförmig, elliptisch wie Lubitschs narrative Pointen, als Balken rechts und links des Bildes arrangiert, kreisrund, mit Kanten wie geschliffene Diamanten, diagonal durch den Bildausschnitt verlaufende Schlangenlinien (zur Bedeutung der Diagonale: siehe

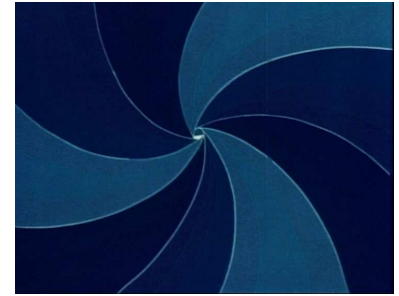


Abbildung 18g

folgende Kapitel) und sogar brillenförmig, auf Blicke durchs Fernglas oder Fernrohr anspielend: zum Beispiel in der Szene, als der Kommandant der Bergfestung in DIE BERGKATZE tatsächlich durch ein Teleskop schaut und der Rezipient mit ihm den weniger glorreichen Rückzug der Soldaten aus der



Abbildung 18h

Schlacht gegen die Räuber beobachten kann. Alles ist durch diesen fernglasförmigen Kasch gerahmt. Bei Lubitsch kommen demnach drei Gestaltungselemente, die für das Manga wesentlich sind, zur Geltung: Übertreibung – *kochō* (誇張) –, Verkürzung – *shōryaku* (省略) – und Humor –

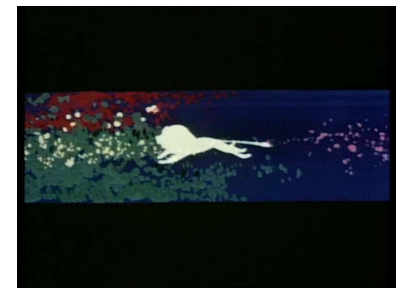


Abbildung 18i

*yūmoa*.<sup>244</sup> Durch den exzessiven Gebrauch dieses visuell die Handlung kommentierenden Kompositionsmittels erhält jede Einstellung, jeder Blickwinkel ohnehin dieselben Habitus-Hiatusrahmungen wie die Panels im Comicmedium.

In der Anime-Serie JANGURU TAITEI (KIMBA, DER



Abbildung 18j

WEISSE LÖWE Regie Hayashi Shigeyuki,<sup>245</sup> also Rintarō,

<sup>244</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 25.

<sup>245</sup> Anmerkung: Hier widersprechen sich diverse Angaben. Während Animenews ihm die Chief Direction kreditiert, (vgl.: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=627>), nennen Helen McCarthy und Jonathan Clements ihn lediglich als ‚Character Designer‘. Vgl.: CLEMENTS Jonathan, MCCARTHY Helen (Hg.): The Anime Encyclopedia. A Guide to Japanese Animation since 1917. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001. S. 204.

sowie als Series Director Yamamoto Ei'ichi, 1965) nach dem Manga-Klassiker von Tezuka Osamu, sind jene stummfilmhaften Elemente wie die Irisblende und vor allem die Maske/der Kasch, die Lubitsch so exaltiert verschwenderisch in DIE BERGKATZE einbringt, von der Montage übernommen worden. Dort erweckt sie „den *Eindruck* von Bewegung“<sup>246</sup> (also ein Definitionsmerkmal von Anime), sodaß sich auch hier das Anime zwischen Stillstand (diesmal das Filmbild) und Bewegung (Montage) befindet, die Montage anstelle von Animation Bewegung in den Bilderfluß bringt. So öffnen sich die Bilder kasch- oder punktblenden/-kreisblendenartig (oder auch mit Reiß- und Wischblenden), um in das nächste Bild überzugehen, wie hier anhand der **Abbildungen 18a-18j** aus der ersten Folge, FLUCHT IN DIE FREIHEIT, nachzuvollziehen ist. Die Serie erzeugt, mit allen Möglichkeiten von Montage arbeitend, Bildfolgen, und diese Montagearten haben einen ähnlich dekorativ-manieristischen Effekt wie der Kasch im Stummfilm, allen voran Lubitschs Expressionismusparodie DIE BERGKATZE. Ist dort ein dekorativer Japonismus/Jugendstil/Expressionismus zu konstatieren, kann man im gleichen Atemzug die stummfilmkasch-imitierende Montage in der Anime-Serie KIMBA als dekorative Montage bezeichnen.

Lubitschs parodistische Zerstörungen des Expressionismus (innerhalb des Weimarer Kinos), wenn im Laufe des Filmes – von elaborierten Kaschs geziert – das ganze expressionistische Dekor in ihrem Inneren kaputt geht, erinnern nicht zufällig an Darstellungskonventionen der expressionistischen Malerei. Ein wesentliches Stilelement nämlich ist die pastose, schwarze Strichführung in Werken des Expressionismus, die „cartoonartige“ Umrißlinie.<sup>247</sup> Im karikaturesk-cartoonesken Stil von DIE BERGKATZE ist sie überdeutlich markiert. Dieser dick gezogene Rahmen hebt in den meisten Bildern dieser Phase sämtliche Konturen sowie die Grelligkeit der oft unrealistischen Farben eines Motivs hervor, indem er dieses vollkommen umrandet, wie ein dunkler Lidstrich ein geschminktes Auge.

Besonders die Kaschs bei Lubitsch übernehmen in beinahe selbstreflexiver Weise die Funktion des Auges, das sieht und analysiert. In DIE AUSTERNPRINZESSIN beobachtet man gar eine Maske, welche die Form eines Schlüssellochs hat. Der reiche *Mr. Quaker* schaut, nachdem er ihr einen verarmten Adligen organisiert hat, ins Schlafzimmer der launischen Tochter *Ossi* (*Ossi Oswald*) um sich zu vergewissern, ob sie auch ordentlich die Hochzeitsnacht vollzieht. Die humorvolle und voyeuristische Anzüglichkeit der Szene wird hier durch den Blickkasch vorzüglich cartoonesk unterstrichen.

Diesem durch die diversen Masken, die Kaschs und die Blenden vorgegebenen visuellen Prinzip begegnet man aber ferner bereits in den Werken des *ukiyo'e hanga*. Zum einen haben zumeist alle Figuren und Objekte im japanischen Holzschnitt – so wie Comic-/Manga-Figuren – eine dunkle Umrißlinie. Sie hat sich in den oben erwähnten, schwarzweißen *sumizuri'e* etabliert, die

<sup>246</sup> BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 57.

<sup>247</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 109.

„nur aus schwarzen Konturlinien auf weißem Papier“<sup>248</sup> bestanden. Zum anderen wird die virtuose Lenkung des Blickes im Ukiyo'e oft durch das Stilmittel der Vignette erzeugt. Dieses auffällige optische Detail in vielen japanischen Holzschnitten ähnelt, obwohl gänzlich statisch, stark den verspielt-übertriebenen Rahmungen von Lubitschs DIE BERGKATZE. Es sind die ornamentalen Spielarten des japanischen Muster-Grund-Prinzips, die in dem Stummfilm Verwendung finden, sind Stoffe, die letztlich auch im Ukiyo'e den neugierigen Blick kitzeln.

Die in der Holzschnittkunst als Koma bezeichneten Vignetten oder auch die Kartuschen, die zur Aufnahme von Schrift, zumeist dem Titel und dem Serientitel dienen, weisen eine ebenso große Bandbreite von



Abbildung 19

Formen auf wie die von Lubitsch verwendeten Kaschs für seine fließenden Einzelbilder. Im japanischen Holzschnitt gibt es vorwiegend standardisierte Koma-Formen wie „mokkō“ (blüten- oder baumquerschnittartig), „maru“ (kreisförmig), „suhamu“ (herzförmig oder wappenartig), „hyōtan“ (Flaschenkürbis), „uchiwa“ (blattförmiger Fächer), „sensu“ (Faltfächer), „shikishi“ (Quadrat, viereckige Pappe), „tanzaku“ (vertikal, längliches Rechteck oder papierstreifenartig), „shiori“ (buchrücken-, buchzeichen- oder lesezeichenartig), „hon“ (aufgeschlagenes Buch), und „emakimono“ (Bildrolle).<sup>249</sup> Wird es



Abbildung 20

bei der Panel- und Subrahmen- sowie Sprechblasen-Gestaltung im Manga (*fukidashi*; 吹き出し<sup>250</sup>) später ähnlich vielfältig, sind gerade letztere *emakimono*- oder *hon*-Formen mit einer ganz spezifischen Form im Comic-Medium vergleichbar: den erzählenden Textkästen, Blockkommentaren, die, als Pergamentrollen konzipiert, oft auf diese Weise das Geschichtliche hervorheben sollen. Auch werden diese Subrahmen im Ukiyo'e gerne miteinander kombiniert, was das Serielle und besonders den zeitgenössischen, oft verschachtelten Seitenaufbau von Comics oder



Abbildung 21

Manga vorwegnimmt. Oft sieht man im Ukiyo'e also zum Beispiel zwei *shikishi* und dahinter ein *tanzaku*, ein *mokkō* und ein *shiori*, ein *sensu* und ein *tanzaku* miteinander kombiniert und angeordnet. Comicartig parzellieren diese Elemente den Holzschnitt. Wenn diese Kartuschen außerdem noch ein kleines Bild enthalten, spricht man von

<sup>248</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 122.

<sup>249</sup> Vgl. SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 131. Und: <http://wadoku.de/> am 11.05. 2007 um 22:16.

<sup>250</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 79.



Vignettenbildern, oder auch *koma'e*.<sup>251</sup> Ein Beispiel hierfür wäre der wolkenförmige oder als *mokkō* gestaltete Subrahmen, in welchem der Ort Ai no Uchi in Edo<sup>252</sup> über einem Portrait der Brandstifterin *Oshichi*<sup>253</sup> abgebildet ist. Man meint, *Oshichi* würde den Ort in diesem Moment imaginieren. Utagawa Kunitaru (1808-1876) hat die Vignette hier, in der Serie EDO MEISHO AI NO UCHI: OSHICHI, sozusagen als eine Mischung aus Sprech- bzw. Denkblase oder Insert Panel<sup>254</sup> wie im Comic oder Manga gestaltet (**Abb. 19**). In anderen Holzschnitten erkennt man bereits Ansätze einer Comicästhetik durch panelartige Bildverschachtelungen, also Bilder in Bildern, oder gucklochartige Vignetten. Diese werden ja ausdrücklich *koma'e* genannt, und auch heute noch heißen jene Panels im Manga *koma*<sup>255</sup> (コマ).<sup>256</sup> Es gibt analog zum *koma'e* des Holzschnittes zudem ein eigenes Genre innerhalb des Manga-Bereiches, das sich auf das Einzelbild, bzw. auf vier hintereinandergesetzte Koma bezieht. Diese Manga, die eine kurze Pointe innerhalb dieser vier Panels erzählen, werden dementsprechend *yonkoma*-Manga genannt.<sup>257</sup> Japanische Drucke können auf das Vielfältigste unterteilt sein und sowohl gleichzeitig stattfindende Situationen als auch aufeinanderfolgende Handlungen zeigen. Diese Holzschnitte arbeiten folglich mit der Fragmentarisierung und Serialisierung von Handlungen. So das sich um den Prinzen *Genji* rankende Ukiyo'e Utagawa Kunisadas/vorher Toyokuni II<sup>258</sup> (1786-1865) mit dem Titel YUME NO UKIHASHI (**Abb. 20**), in dem in einer sogenannten „Traumblase“,<sup>259</sup> die aussieht wie die Sprechblasen der Comics/Manga der Gegenwart, ein Bild eingefügt ist. Daneben faßt ein eckiger Panelkasten, sich inhaltlich auf den Gegenstand der

<sup>251</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 132.

<sup>252</sup> BLOOD Katherine L.: Ukiyo-E and its Orbit. LIBRARY OF CONGRESS, The Collections in Context. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 144.

<sup>253</sup> Anmerkung: Oshichi ist eine historische Persönlichkeit aus Edo. Sie war die Tochter eines Gemüsehändlers – deswegen auch *Yaoya Oshichi* genannt (*yaoya* bedeutet Gemüseladen). Sie verliebte sich in einen Mönch, als sie während eines Großfeuers in Edo in einen Tempel geflohen war. Aufgrund der Bauweise der Häuser aus traditionellen Materialien wie Holz, Bambus, Stroh und Papier wurde Edo von vielen Bränden heimgesucht. Diese wurden im Volksmund „*Edo no hana*“, also die Blumen, *hana*, (花) von Edo, genannt. Um ihren Mönch wiederzusehen, legte Oshichi 1681 selbst Feuer. Dies wurde zu einer der verheerenden Feuersbrünste – oder *kaji* geheißen – von Edo, welche aufgrund ihrer Tat nunmehr „*oshichi-kaji*“ genannt wurde. Oshichi indes wurde wegen Brandstiftung zum Tode verurteilt und hingerichtet. Seitdem gehört ihre Geschichte zum Fundus von Kabuki-Stücken und wurde auch von weiteren Ukiyo'e-Künstlern verarbeitet. Das historische Datum und der Name des berühmten Feuers ist entnommen aus: SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 39, 40. Die Hintergrundgeschichte recherchiert unter: [http://artelino.de/articles/edo\\_firemen.asp](http://artelino.de/articles/edo_firemen.asp) am 24.01.2006 um 20:52 Uhr.

<sup>254</sup> Anmerkung: Ein im Comic eingefügtes, kleinformatiges Bild im Bild, durch Habitus und Hiatus begrenzt. Vgl.: DOLLE-WEINKAUFF Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland nach 1945. Weinheim, Basel: Beltz Verlag, 1990. S. 333.

<sup>255</sup> Vgl.: NAKATANI Hajime: Introduction. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 65.

<sup>256</sup> Anmerkung: *Koma* (コマ): Einzelbild {n}; Frame {mn} (im Comic od[sic.] auf dem Filmstreifen).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=77945>.

<sup>257</sup> Anmerkung: *yon* (四) bedeutet die Zahl 4.

<sup>258</sup> Utagawa Kunisada (1786-1865) und sein Schüler Kunichika (1835-1900). In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 36.

<sup>259</sup> KÖHN Stephan: Japans Visual Turn in der Edo-Zeit. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 41.

„fließenden Traumbrücke“ des Titels beziehend, das Motiv in Worte.<sup>260</sup> Auffallend sind in diesem Bild außerdem die nebeneinandergesetzten Formen der Traumblase und der ansonsten rechteckigen und quadratischen Bildaufteilungen, die also nicht nur das Bild ‚panelisieren‘, sondern miteinander in einen starken Formenkontrast treten.

Auch sein Schüler Utagawa Kunichika (1835-1900) teilte seine Motive gerne in „Bildeinheiten“, also Panels, so zu sehen in den Schauspieler-Portraits des Künstlers, zum Beispiel ONOE KIKUGORŌ V IN DER ROLLE DES ENGLÄNDERS SPENCER (1893).<sup>261</sup> Da befinden sich im ganzen oberen Drittel des Holzschnittes, über dem eigentlich in dramatischer Pose eingefrorenen Darsteller, noch drei horizontale, unterschiedlich große Bildrahmen. Im rechten, schmalen ist der auf schwarzem Grund weiß hervorgehobene Titel, in der Mitte ein Textkasten und außen eine kleine Figur, die an einem Ballon sozusagen in das Bild schwebt, wobei ihre Füße sich schon im Porträtahmen darunter befinden, sozusagen die Grenze des Bildhabitus überschritten haben und dadurch einen komischen Effekt hervorrufen (Abb. 21).

### 1.2.3. Der Wettstreit der Formen von Kasch und Kadrierung im Stummfilm und im japanischen Holzschnitt

Die Kaschästhetik bei Ernst Lubitsch läßt sich nicht nur auf das Koma-Prinzip des japanischen Holzschnittes beziehen, sondern um so mehr einen japanischen Hintergrund vermuten, als der „Wettstreit der gerahmten Bilder“<sup>262</sup>, wie dieses Phänomen in der Kunst des Ukiyo’e mitunter genannt wird, tatsächlich, durch die Einfügung unterschiedlicher, zumeist runder Kaschs und Punktblenden in das eckige, bzw. quadratische Filmbild, ein im Stummfilm immer wiederkehrendes Stilmittel ist. Der Wettstreit der gerahmten Bilder ist durch die rapide Folge von fließenden Einzelbildern im Stummfilm um so intensiver; zumal in einer so exaltierten Abfolge von Sukzessivformen wie in DIE BERGKATZE.

In HARAKIRI (1919) schließlich läßt Fritz Lang in einer verweilenden Einstellung das Filmbild ganz zur japonistischen Graphik werden.<sup>263</sup> In einem runden Kasch (innerhalb des eckigen Bildkaders) sieht man als Detail/Großaufnahme Blütenzweige, die von rechts in den Vordergrund reichen. Es ist dasselbe Motiv wie auf Hokusais Vielfarbenholzschnitt KIKYŌ (GLOCKENBLUME UND LIBELLE, 1830).<sup>264</sup> Auch dort hat eine Libelle mit bebendem Flügel auf dem Zweig Platz genommen. So findet sich in diesem Film, in dem Lil Dagover die Rolle der japanischen *Otake-san* spielt, ein standardisiertes Motiv des Ukiyo’e – ein Zweig mit einem zarten Vogel oder wie hier, noch in der Tradition des höfischen Insektensammelns –

<sup>260</sup> Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 24-S. 27.

<sup>261</sup> Utagawa Kunisada (1786-1865) und sein Schüler Kunichika (1835-1900). In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 36- S. 37.

<sup>262</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 224.

<sup>263</sup> Anmerkung: In Anknüpfung an Hermann Warms Zitat „Das Filmbild muß Graphik werden“. Vgl.: KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 66.

<sup>264</sup> Ebd. WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 125.

„*mushi erabi*“<sup>265</sup> – eine Insektenstudie, filmisch in Nahaufnahme. Das Motiv ist darüber hinaus in ein Ensemble aus konkurrierenden Rahmungen eingefügt; in ein rechteckiges Filmbild, und darin ist der schwarze Kasch-Kreis, der den Libellen-Zweig rahmt. Der Film hält sich ansonsten narrativ an den MADAMA BUTTERFLY-Stoff.<sup>266</sup>

Frieda Grafe, die eine asiatische „Bild- und Raumkultur, in der Ornamentales grundlegend ist“,<sup>267</sup> besonders in Fritz Langs frühen Stummfilmen, zum Beispiel auch in DER MÜDE TOD, beobachtet, kommentiert Fritz Langs Stummfilm HARAKIRI folgendermaßen:

„Ein Japonismus bei Lang, der aber wahrscheinlich den Weg ins Kino über die Malerei gefunden hat, über Langs Verehrung, als er noch Kunststudent war, für Bilder von Schiele und Klimt.“<sup>268</sup>

Egon Schiele und Oskar Kokoschka waren Vertreter des Expressionismus in Österreich, wobei Kokoschka durch seine Zeit an der Kunstgewerbeschule Wien und der Sammlung Gustav Klimts mit den *ukiyo'e hanga* vertraut war, und er selbst sogar die japanische Kunst aktiv sammelte.<sup>269</sup> Eigene Werke wie die Temperazeichnung JAPANISCHER FISCHER (1906/1907) oder seine Fächerzeichnungen für Alma Mahler, die zwischen 1912 und 1915 entstanden waren, zeugen von einer tiefer gehenden Beschäftigung. Wie er selbst sagte, hätte er vor allem die Bewegung von den japanischen Darstellungen erlernt.<sup>270</sup> Dies führt zurück zum Stummfilm:

Das Thema Harakiri greift Fritz Lang in seiner Stummfilmphase erneut in seinem Art Déco-Film SPIONE (1928) auf. Hier begeht Lupu Pick in der Rolle des *Dr. Masimoto/Matsumoto* vor einer Buddhastatue und einer vorausgegangenen, erneut – wie in METROPOLIS – äußerst subjektiv gefilmten Halluzinationssequenz *seppuku*.

Der japanische Blick ist also über die Japanmode (siehe Photo von Fritz Lang und Thea von Harbou privat vor einer Japonaiserie/Chinoiserie, **Abb. 22** <sup>271</sup>) des ausgehenden vorletzten Jahrhunderts in die Filmästhetik des Stummfilms und seinen auf mehreren Ebenen stattfindenden Rahmungen –



Abbildung 22

eingedenk der oftmals auch arabesken und mit Zierrahmen versehenen Zwischentitel – eingeschrieben. Der comicverwandte Wettstreit der Formate (bedingt durch die Bildkästchenästhetik im Kontrast zu durchaus verschieden geformt sein können den Sprechblasen) läßt sich also bei Ernst Lubitsch und Fritz Lang und in der Kunst des Ukiyo'e festmachen.

<sup>265</sup> Ebd. S. 124.

<sup>266</sup> Anmerkung: Über die MADAME BUTTERFLY-Thematik gibt es außerdem eine Verbindung zum Reiniger'schen Silhouettenfilm. 1940 entstand mit OCHŌ FUJIN NO GENSŌ von Arai Wagarō eine japanische Version von MADAME BUTTERFLY als *spät- bis postklassisch-expressionistischer* Scherenschnitt-Film, der auch mit Bezug zur Ukiyo'e-Ästhetik nimmt, u.a. auch den berühmten SECHSUNDREISSIG ANSICHTEN DES FUJI von Hokusai, mit dessen Anblick der Film beginnt und endet.

<sup>267</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 48.

<sup>268</sup> Ebd. S. 64.

<sup>269</sup> DELANK Claudia. Das imaginäre Japan in der Kunst. „Japanbilder“ vom Jugendstil bis zum Bauhaus. München: Iudicium Verlag, 1996. S. 119.

<sup>270</sup> Ebd. S. 119-S. 122.

<sup>271</sup> Vgl.: PATALAS Enno: Der Fall Metropolis. In: PATALAS Enno (Hg.): Fritz Langs Metropolis. DVD und Beiheft, 2003.



Im japanischen Holzschnitt hat dieser Wettstreit der gerahmten Bilder folgende Herkunft:

„Dieser Vermerk auf einem Surimono (... einem Geschenkblatt, die Verf., ...) von Ryūryūkyō Shinsai »Bild der Kugutsume Kaneko« (...) verweist auf eine Kompositionsart, die unterschiedlichste Bildformen wie Kreisrund, Ovalform, Fächer- und Doppelrundform, Kürbisform und selbstverständlich alle Rechteck- und Quadratformen mit einbeziehen konnte – gleichsam als Format im Format. Damit war diese Sonderform noch nicht erschöpft; die einem Hauptformat beigegebenen Sekundärformate konnten noch beliebig angeschnitten, überschritten oder aber gestaffelt in Erscheinung treten.“<sup>272</sup>



Abbildung 23

ein Motiv, das im rechteckigen Großformat gehalten ist und in dessen Mitte sich ein damit in Kontrast stehender Kreis (*maru*) befindet. Als betrückendes Nahbild ist darin die DIE SCHÖNE TOKIWA-GOZEN<sup>273</sup> inmitten fallenden Schnees abgebildet (Abb. 23). Der Druck ist von Utagawa Kuniyoshi und auf das

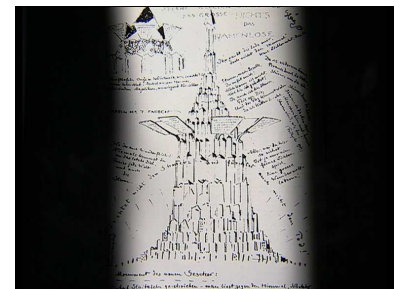


Abbildung 24

Jahr 1843 datiert.<sup>274</sup> Es konkurrieren hier über dem dominierenden Tondo mit der Schönen ein noch über ihr waagerecht und zentriert angelegter Textkasten, der ein Gedicht birgt. Der Serientitel des Holzschnittes befindet sich daneben. Er verläuft zumeist senkrecht; so wie dieser, der lautet: KENYŪ FUJO KAGAMI (SPIEGEL KLUGER UND TAPFERER FRAUEN<sup>275</sup>), wobei das Spiegelmotiv, *kagami*, sowohl mit der *maru*-Form korrespondiert, als auch einen Blick zurück in die Ahnenzeit symbolisiert<sup>276</sup> – zumal der Spiegel, neben dem Schwert und dem Kamm,<sup>277</sup> zu den magischen Objekten des Shintō gehört.

Von der rechten Bildecke bis zum Beginn des Kreises senkrecht hinablaufend, konkurriert der Serientitel als schmale, rechteckige Kartusche mit der runden Spiegelform im Zentrum. Zur Auflockerung verbinden noch drei rote Blüten mit blauen Blättern diese drei Binnenhauptformate miteinander. Sie gliedern das flächige Motiv aus den Farben Weiß,

<sup>272</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 224.

<sup>273</sup> Anmerkung: Zum historischen Hintergrund des Motivs: Tokiwa-gozen lebte um 1160, in der Heian-Periode, und war die attraktive Nebenfrau des Adligen Minamoto no Yoshitomo (1123-1160). Nach den Wehen des Hōgen Bürgerkrieges (1156) wurden ihr Mann und sein Sohn Yoshihira vom ehemaligen Verbündeten Taira no Kiyomori (1118-1181) getötet. Tokiwa-gozen versuchte zu fliehen – deshalb wird sie häufig auf ihrer Flucht durch den Schnee dargestellt – aber Taira no Kiyomori wurde ihrer habhaft. Sie willigte ein, dessen Geliebte zu werden. Damit rettete sie die Leben der beiden Söhne ihres geköpften Mannes, Minamoto no Yoritomo (1147-1199) und Minamoto no Yoshitsune (1159-1189). Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 594, S. 601, S. 603, S. 604-S. 607.

<sup>274</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 225.

<sup>275</sup> Ebd. S. 225.

<sup>276</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 131.

<sup>277</sup> NAUMANN Nelly: Die Mythen des alten Japan. München: C.H. Beck Verlag, 1996. S. 10.

Schwarz, Blau, Grau und Rot zu einer klaren und reduzierten Komposition, in der das Abstrakte durch die Dominanz der konkurrierenden Formate schon vorangelegt ist.

Der die Blickaufmerksamkeit erregende Einsatz kontrastierender Formen und Formate in den ‚Bildern der fließenden Welt‘ korrespondiert demnach auffällig mit dem Kasch, der Punktblende, der Maske, den fließenden Filmbildkader. Und in der expressionistischen Kunst lassen sich die bei Wassily Kandinsky gerne verwendeten abstrakten Spannungen zwischen Farbe und Form auf das Comickmedium übertragen: auf die Farbe und ihre Konturlinien innerhalb der meist nochmals quadratisch oder rechteckig geformten Panelkader und ihre darin formkontrastierenden Sprechblasen. Wassily Kandinsky hat festgestellt, daß eine Umkehrung der Harmonie von blauen runden und gelben eckigen Rahmungen<sup>278</sup> einen expressionistischen Effekt in Gang setzt. Diese Feststellung und ihre Umsetzung in seinen Gemälden gleicht dem angestrebten Farben- und Formenwettstreit im Ukiyo'e. Sich von allem Figürlichen befreiend hat sich Kandinsky demnach im Expressionismus zu diesen bereits in der japanischen Druckkunst hervorstechenden Hauptkomposita hinentwickelt und in ÜBER DAS GEISTIGE IN DER KUNST das Zusammenwirken von Formen und Farben reflektiert:

„Natürlich ist es (...) klar, daß das Nichtpassen der Form zur Farbe nicht als etwas «Unharmonisches» angesehen werden muß, sondern umgekehrt als eine neue Möglichkeit und also auch Harmonie.“<sup>279</sup>

Die Formenkontraste in den Ukiyo'e, die das formale Denken der Moderne durch den Einsatz der gegenwirkenden Bildformate und die darin eingefügten Koma beseelt zu haben scheinen, sind – wie die ebenfalls charakteristische, noch näher zu besprechende Gitterstruktur – ursprünglich inspiriert von der japanischen Architektur. Die Architektur spielte im expressionistischen Film – besonders beim Architektensohn und ehemaligen Architekturstudenten Fritz Lang<sup>280</sup> oder beim Ausstatter und Architekten Hans Poelzig eine besondere Rolle. Außerdem ist der Japonismus bei dem Expressionisten Bruno Taut<sup>281</sup> (hier eine Architekturskizze, **Abb. 24**<sup>282</sup>) (1880-1938) und dann auch im Bauhaus von Walter Gropius (1883-1969)<sup>283</sup> unübersehbar, zumal Kandinsky in Dessau bis zu seiner Emigration im Jahr 1933 lehrte. Bereits ab 1919 gehörten Taut und Gropius „dem sozialistischen Arbeitsrat für Kunst an, einer expressionistischen Vereinigung von Malern, Bildhauern, Architekten und Schriftstellern“. <sup>284</sup> Auch eine Verbindung zum Filmbereich gibt es hierüber, denn „das erste

---

<sup>278</sup> Vgl. KANDINSKY Wassily: Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei. Bern: Benteli Verlag, 2004. S. 72.

<sup>279</sup> Ebd. S. 73.

<sup>280</sup> Vgl.: GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 51.

<sup>281</sup> Anmerkung: Es existiert im Umkehrschluß auch ein nie realisiertes Drehbuch über Bruno Taut vom, laut Donald Richie, ebenfalls expressionistisch geprägten japanischen Regisseur Kurosawa Akira (zu Richie siehe: RICHIE Donald: Expressionismus im Film. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 37)-. Vgl.: KUROSAWA Akira: Ein Deutscher im Darumaji-Tempel. Berlin: Mori-Ōgai-Gedenkstätte, 2000.

<sup>282</sup> PATALAS Enno: Der Fall Metropolis. In: PATALAS Enno (Hg.): Fritz Langs Metropolis. DVD und Beiheft, 2003.

<sup>283</sup> DELANK Claudia. Das imaginäre Japan in der Kunst. „Japanbilder“ vom Jugendstil bis zum Bauhaus. München: Iudicium Verlag, 1996. S. 164.

<sup>284</sup> Ebd. S. 166.

Kino in Berlin, das als solches geplant und gebaut wurde, war von Bruno Taut“.<sup>285</sup> An anderer Stelle bemerkt Frieda Grafe, daß Taut, ebenso wie Poelzig, der Künstlervereinigung *GLÄSERNE KETTE* angehörte,<sup>286</sup> deren Faible für Glaskonstruktionen geradezu in analogischem Verhältnis zu den Filmstudios – den kreativen Treibhäusern<sup>287</sup> – gestanden hätte.<sup>288</sup> Auch hätte das Material Glas in der Architektur dem Stadtweltgefühl der Simultaneität,<sup>289</sup> der Durchdringung von Innen- und Außenwelt, entsprochen – wie sie dann als Wirklichkeits-Wahnsinnskonstruktion narrativ-architektonisch im *CABINET DES DR. CALIGARI* dargestellt wird.

Der Expressionist Iwan Goll wiederum schwärmte von der Filmkunst als „würdig der »Kathedralen des Mittelalters und der Tempelkünstler der Asiaten«“.<sup>290</sup> Auch in dieser Gedankenkonstellation begegnen sich das Gotische und der Japonismus. Dieses Kombinationskonzept kommt heute vor allem in den neueren *FAINARU FANTAJI*-Computerspielen zum Tragen. Und noch das ‚Level‘ *Rosa: Labyrinth Eingang* usw. im *Kapitel 9 Edens Geheimnis* im Game *RÖGU GYARAKUSHI* (*ROGUE GALAXY*, Design Hino Akihiro, 2007) ist ein babylonischer Tempel, während auch die ultramoderne Stadt *Zerard* ein Gemenge aus kultisch-babylonischer und gotisch-emporstrebender Architektur, sowie vor allem Taut’schem Glas darstellt – so wie außerdem die *Daytron-Raumschiff-Fabrik*, die dem Münchner BMW-Glasgebäude von außen nachempfunden zu sein scheint. Im Inneren, im Speicherbereich *Zerard: Raumschiff-Fabrik: Montageband 3* zum Beispiel, läuft der Spieler in einem der labyrinthischen Etagen-Gangsysteme auf Glasböden, sodaß er sowohl die obere als auch untere Etage sehen kann, er ihre auf diese Weise metaphysische Konstruktionsgestaltung in seiner Vorwärtsbewegung visuell durchdringt, während die *Gladius-Türme* der Zukunftsstadt *Zerard*, in ihrer Kombination aus Gotik und Glas frappierend dem simultanen Anblick des Kölner Doms beim Einfahren des Zugs in den glaskuppeligen Hauptbahnhof ähnelt. Auch Rintarō greift diese Doppeltürme, die sich außerdem auf den von Le Corbusier (1887-1965) beeinflussten Tange Kenzō (1913-2005) mit seinem Architekturentwurf der Tōkyōter Präfekturregierung (1991) beziehen läßt, in der Zikkurat seiner *METROPOLIS*-Animeversion *METOROPORISU* auf.<sup>291</sup>

Bruno Tauts Interesse galt, ganz gemäß der Metaphysik von innen und außen, auch der japanischen Innenarchitektur. Dies dokumentierte er mit seinem Buch *DAS JAPANISCHE HAUS UND SEIN LEBEN*.<sup>292</sup> Die Gestaltung des traditionellen japanischen Innenraumes regte

<sup>285</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 110.

<sup>286</sup> Ebd. S. 110.

<sup>287</sup> Ebd. S. 107.

<sup>288</sup> Ebd. S. 107.

<sup>289</sup> Ebd. S. 108.

<sup>290</sup> KREIMEIER Klaus: Die Ufa- Story. Geschichte eines Filmkonzerns. München, Wien: Carl Hanser Verlag, 1992. S. 160.

<sup>291</sup> Vgl.: BIRD Lawrence: States of Emergency: Urban Space and the Robotic Body in the *Metropolis* Tales. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 143.

<sup>292</sup> TAUT Bruno: Das japanische Haus und sein Leben. Houses and People of Japan. Berlin: Gebrüder Mann Verlag, 2005.

vornehmlich jene Darstellungstechniken der japanischen Druckgraphik an, von denen hier die Rede ist, nämlich die Erzeugung von Spannung durch konkurrierende Formen. Vor allem die Zier- und Kultnische war hier äußerst wegbereitend. Dieses sogenannte *toko no ma*,<sup>293</sup> das durch sein an der Seitenwand angebrachtes rundes oder glockenförmiges Fenster eine gerahmte Sicht ins Freie ermöglicht, bildet im Zusammenspiel mit den dort präsentierten Hängerrollen, Ikebana und anderen Kunstobjekten ein dreidimensionales Bild mit darin enthaltenen, verschiedenformatigen Blickfängen. Also leitet sich das Thema „Bild im Bild“,<sup>294</sup> das caligareske *Mise-en-abîme*, von der geschachtelten Konstellation im Raum ab – also dem *tokonoma* mit dem *kakemono* und dem Rundfenster mit Ausblick (wie es außerdem im Anschnittverfahren in Hiroshiges Serie MEISHO EDO HYAKKEI auf dem Druck MASAKI ATARI YORI SUIJIN NO MORI UCHIKAWA, SEKIYA NO SATO WO MIRU ZU dargestellt ist, also ungefähr übersetzbar als BLICK AUF DEN SUIJIN-WALD, SEKIYA AM UCHIKAWA VOM NAHEN MASAKI AUS, 1857, siehe **Abbildung 25**<sup>295</sup>). Das Thema Bild im Bild ist auch Gegenstand diverser Anleitungsbücher für die Malerei in Japan geworden.<sup>296</sup> So spielt das ebenfalls auf dem Druck Hiroshiges nachvollziehbare Kompositionsmittel der Konkurrenz der Formate (wieder rund und rechteckig) auch in der Ästhetik der Lackkunst, *urushi*, eine Rolle (nicht nur, weil es innerhalb der Kunst des Ukiyo'e auch Drucke mit Lackeffekt gab, genannt „*urushi-e*“<sup>297</sup>).

Weil es so sehr um das Sehen geht, weisen die einzelnen *ukiyo'e hanga* selbst in ihrer Gesamtheit – und wie im Kleinen bereits bei den panelartigen Kartuschen, welche die Kaschästhetik im Weimarer Kino und die Subrahmen der Comicästhetik gleichermaßen berühren, festzustellen war – auch die unterschiedlichsten Größenordnungen und Bildformate, die *hangagata* (groß, riesig, schmal, mittel) auf.<sup>298</sup> Diese



Abbildung 25

diversen Bildformate, die in ihrer rahmenden Kontur ja auch zum Wettstreit der Formate beitragen, richteten sich nach der Art des Papiers, *washi*,<sup>299</sup> und differenzierten sich dann noch

<sup>293</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 224.

<sup>294</sup> Anmerkung: Komplizierte Schachtelkonstruktionen auf narrativer Ebene finden sich oft auch sowohl in den ‚Storylines‘ von Manga und Anime als auch im expressionistischen Film, prototypisch hier DAS CABINET DES DR. CALIGARI, und von dort ausgehend die larmoyanten ‚Flashback‘-Konstruktionen des Film noir.

<sup>295</sup> [http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/artists/232/Utagawa\\_Hiroshige\\_\(Ando\)/objects/index/100](http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/artists/232/Utagawa_Hiroshige_(Ando)/objects/index/100) am 05.02.2010 um 21:22 Uhr.

<sup>296</sup> Anmerkung: Was wiederum Natsume Fusanosuke veranlaßt, angelehnt an Scott McClouds in Comicform erschienenem COMICS RICHTIG LESEN gleichfalls Manga durch Manga zu erklären, und dabei in seinem Manga-Aufsatz KOMATOPIA das Phänomen vom Bild im Bild in das Phänomen Panel im Panel im Manga zu übertragen. Eine weitere Spielart von CALIGARIS *Mise-en-abîme*-Struktur. Vgl.: NAKATANI Hajime: Introduction. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 65. Und: NATSUME Fusanosuke: Komatopia. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 72.

<sup>297</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 123.

<sup>298</sup> Ebd. S. 273-S. 275.

<sup>299</sup> Ebd. S. 271.

weiter aus: Im standardisierten Großformat – *ōban* –<sup>300</sup> gab es zum Beispiel das vertikal orientierte Hochformat, das sich Fritz Lang tatsächlich, laut Frieda Grafe, in der Stummfilmzeit ausdrücklich für die Filmleinwand gewünscht hatte.<sup>301</sup> Es wurde *tate'e* genannt.

Die Comicästhetik, der expressionistische Stummfilm und die Kunst des Ukiyo'e arbeiten demzufolge auf vielen Ebenen mit japonistischen Text-Bildkombinationen, mit Rahmungen, Formaten, Format- und Farbkontrasten sowie Mise-en-abîme-Verschachtelungen, womit - man denke wieder an den *rein-expressionistischen* Stummfilm von Robert Wiene DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1920) – sogar die Narration im Film mit der Visualität im Einklang steht; weil sie eben auch (ornamental) verschachtelt ist. Der japonistische Architekturcode der konkurrierenden Formate zieht also in den Stummfilm, der geradezu bewußt, durch seine narrative Verschachtelung, mit der Aufhebung von innen und außen, Wirklichkeit (*Holstenwall* und *Jahrmarkt*) und Wahnsinn (*Irrenanstalt*), arbeitet.

Letztlich buhlt das Ornamentale in allen drei Kunstformen (*ukiyo'e hanga*, Comic, expressionistischer Stummfilm) hauptsächlich um den Blick des Zuschauers oder Betrachters. Der deutsche, expressionistische Stummfilm war – wie das Ukiyo'e – Popkultur und zugleich Avantgarde, weil er sich formal auf die Bildende Kunst, die Epoche des Expressionismus und ihre Gestaltungsmittel bezog.

Eine weitere Technik, die eine Kontinuität zwischen Ukiyo'e, Anime und Manga darstellt, ist der charakteristische Anschnitt von „Handlungen und Körpern, die Wahl von „exzentrischen“ „Bildausschnitten“. <sup>302</sup> Eben war zu sehen, daß der Anschnitt sogar innerhalb wettstreitender Formen und Formate im Holzschnitt zu beobachten war, heute kann man dieses Verfahren sogar im japonisierenden, belgischen Comic KOGARATSU<sup>303</sup> entdecken.

---

<sup>300</sup> Ebd. S. 275, S. 277.

<sup>301</sup> Vgl.: GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 51.

<sup>302</sup> NIELSEN Jens R.: Mit anderen Augen. Der Manga, von Europa aus betrachtet. In: HAMANN Volker (Hg.): Reddition. Zeitschrift für Graphische Literatur. Barmstedt: Volker Hamann Verlag, Ausgabe/Nr. 44, Mai 2006. S. 9, S. 12.

<sup>303</sup> Vgl.: MICHETZ Marc, BOSSE: Kogaratsu. Band 1. Reinbek bei Hamburg: Carlsen Verlag, 1987., MICHETZ Marc, BOSSE: Kogaratsu. Band 2-3. Reinbek bei Hamburg: Carlsen Verlag, 1988.

#### 1.2.4. Schnitt-Techniken

Ein monochromer, weitaus älterer Druck als die bereits vorgestellten von Hokusai oder Hiroshige, und noch vor 1764 entstanden,<sup>304</sup> zeigt ein säulenförmiges *hashira'e* von Okumura Masanobu (1686-1764) mit dem Titel SHŌKI SCHNELLEN SCHRITTES.<sup>305</sup> Dieser Holzschnitt arbeitet bereits mit dem typischen Angeschnittensein von Figuren, dem „Spiel mit der Sichtbarkeit“.<sup>306</sup> Auf dem Werk von Okumura Masanobu ist das Profil der Gestalt des in Japan als *Shōki* bezeichneten, ursprünglich jedoch aus dem chinesischen Sagenland entstammenden Dämonenbezwingers abgebildet. Im Gegensatz zu der seitlichen Rückenansicht der aus dem Bild geruderten, ebenfalls angeschnittenen und dadurch gesichtslosen Dame von Utagawa Hiroshiges Ukiyo'e AZUMABASHI KINRŪSAN ENBŌ, kommt der berühmte Dämonenvertreiber mit wildem Blick aus dem ‚Off‘ gerade ins Bild hinein. Das sind in beiden Drucken regelrecht theatrale Auf- und Abgänge, und durch die Betonung des ‚Offscreenbereiches‘, durch den Formatanschnitt evoziert, ist erneut ein Bilderfluß angedeutet – als wenn die Filmtechnik bereits existieren würde –, zumal der filmische Kasch oder die Blende ja gleichfalls diesen verdeckten Zwischenbereich zwischen Bild- und Nichtbild symbolisieren. Sowohl im *ukiyo'e hanga* als auch im Manga- und Animesektor ist eine Vielfalt von Erscheinungen von in China handelnden Stoffen, chinesischen Mythen, chinesischen Darstellungsarten – oft zum Beispiel das Erzählschema der chinesischen Dichtung *kishōtenketsu* (起承転結; Einleitung, Entwicklung, Umschwung und Schluß) –<sup>307</sup> aufweisbar. Diese Chinoiserien in der japanischen Popkultur versprechen eine noch entrücktere, noch sagenumwobenere und vor allem versunkene Phantastik, – zum Beispiel die Manga HŌSHIN ENGI (HOSHIN ENGI,<sup>308</sup> 2003-2007) von Fujisaki Ryū,<sup>309</sup> FUSHIGI YŪGI<sup>310</sup> von Watase Yū

---

<sup>304</sup> Anmerkung: Im Internet sind ergänzende Daten zu dem Katalog von der LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. zu finden. Hier werden noch einmal alle im Katalog besprochenen Drucke aufgeführt. So auch SHŌKI STRIDING und um die teilweise im Buch fehlenden Angaben ergänzt. Vgl.: <http://www.loc.gov/exhibits/ukiyo-e/object.html> am 03.03.2006 um 20:34 Uhr.

<sup>305</sup> Die englische Übersetzung lautet im vorliegenden Buch: SHŌKI STRIDING. Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 21.

<sup>306</sup> BORDWELL David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2003. S. 123, S. 124ff.

<sup>307</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 123.

<sup>308</sup> FUJISAKI Ryū: Hoshin Engi. Band 1-3. Köln: Egmont Verlag, 2003., FUJISAKI Ryū: Hoshin Engi. Band 4ff. Köln: Egmont Verlag, 2004.

<sup>309</sup> Anmerkung: Auch das Ukiyo'e DER EREMIT KUNE FIEL VOM HIMMEL (1856, der englische Titel in der Ausstellung lautet: HERMIT OF KUME DROPPED FROM HEAVEN) thematisiert, wie HOSHIN ENGI, die Gestalt des *sennin*; ein fliegendes, mythisches Wesen aus buddhistischen Erzählungen und mit Zauberkraften begabt. Jener *sennin Kume* im Ukiyo'e (der Name des Eremiten wurde einem anderen Druck von Iwasa Katsumochi Matabei entnommen), fällt beim Anblick eines Paares schöner Beine einer jungen Wäscherin auf die Erde. Er hat die Erhabenheit seiner fliegenden Meditationshaltung im Himmel durch die profane Ablenkung eingebüßt, wie die bekannte Erzählung aus dem Fundus der buddhistischen Mönchs- und Heiligengeschichten des Volkes erzählt. Auch das Manga mit seinem *sennin*-Protagonisten behält das Faible für das Übersinnliche, Phantastische und auch den Humor des *ukiyo'e hanga* bei. Vgl.: KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 43.

oder die Anime HAKUJADEN (Okabe Kazuhiko, Yabushita Taiji, 1958/1961) und JŪNI KOKUKI (TWELVE KINGDOMS Regie Tanaka Hiroto, 2002). Außerdem teilen diese popkulturellen Werke nach wie vor das Stilmittel des exzentrischen Anschnittes mit dem Ukiyo'e.

Besonders häufig sind angeschnittene Gesichter im Verbund mit aufeinander folgenden Manga-Panels und im Anime hinuntergebrochen in das Schnitt-Gegenschnittverfahren zu beobachten. Hierfür gibt es standardisierte Situationen, oftmals ein Duell oder Wettstreit, die, anders als im Western, eben sehr häufig durch das Angeschnittensein der sich bedrohlich Anblickenden gekennzeichnet sind: Beispiele finden sich immer wieder; sei es beim Schlagabtausch der berühmten Pocketmonster-(*poketto monsutā*)-Anime-Serie und den abgeschlossenen Filmen POKEMON, in einzelnen Episoden des Fußball-Anime GAMBARE! KIKKĀZU (KICKERS Regie Sugino Akira, 1986) oder dem Anime und Manga KYAPUTEN TSUBASA (CAPTAIN TSUBASA von Takahashi Yōichi, 1981-1988), bei dem Kreiselwettkampf BAKUTEN SHŪTO BEIBURĒDO (BEYBLADE, Regie Kawase Toshifumi, 2001-2005), dem Kampfteam-Manga/Anime BURĪCHI (BLEACH Abe Noriyuki, 2004), dem Sammelkarten-Spiel YŪ☆GI ☆Ō (1998-2004) oder einem neueren Hybrid aus YŪ☆GI☆Ō und aus POKEMON mit dem Serientitel KODAI ŌJA KYŌRYŪ KINGU (DINOSAUR KING, 2007).

Bei POKEMON ist das Angeschnittensein oft Anlaß für humorige Szenen. So, wenn der Held *Ash* in einem gekrakelten Modus seiner selbst erstarrt, in dieser Form umkippt und quasi halb aus dem Bild herausfällt. Dieser komische Effekt ist auch bei den Gegenspielern, dem *Team Rocket*, zu beobachten. Vor allem aber sticht in der Manga- und Animeästhetik die Arbeit mit angeschnittenen Gesichtern heraus, im Anime in Bezug auf das Filmeinzelbild, im Manga innerhalb der einzelnen Panelkadrierung, innerhalb des Koma.

Weitaus bedrohlicher als das POKEMON-Beispiel kommt folglich das mentale Duell zwischen den Figuren *Near* und *Light* in der Manga-Serie DESU NŌTO (DEATH NOTE) daher, das in Groß- bis Detailbildern auch im Anschnittverfahren dramatisiert wird.<sup>311</sup> Hier geht es außerdem nicht nur formal um das Sehen und Verbergen. Das seitenlange Angeschnittensein der Gesichter der Kontrahenten spiegelt außerdem das Zeigen und Verbergen von Informationen innerhalb ihres strategischen Wettstreites. In Form der kadrierten ‚Shot-/ Reverse Shot‘-Technik wird ihre telefonische Verabredung zum ‚Showdown‘ in außerdem extrem schwarzweißer Bildlichkeit dargestellt. Die Farbe Schwarz ist hierbei dem Design des Todesgottes *Ryuk* zugeordnet, der dem Schüler *Light* das *Death Note* aus einer Laune, zu Beginn der Manga-Serie, in den Schoß fallen gelassen hat. Die Farbe Weiß gehört *Near*, einem hyperbegabten und verschrobenen Sonderermittlerkind, das bis in seine Haarfarbe weiß ‚gestylt‘ ist, wobei Weiß im Manga zumeist blonde, westliche Figuren signifiziert; *Near* ist Amerikaner. Das immer wieder visuell

<sup>310</sup> WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 1-2. Berlin: Egmont Verlag, 2001., WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 3-8. Berlin: Egmont Verlag, 2002., WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 9. Berlin: Egmont Verlag, 2003., WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 10. Köln: Egmont Verlag, 2004., WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 11-14. Köln: Egmont Verlag, 2003., WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 15-18. Köln: Egmont Verlag, 2004.

<sup>311</sup> ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 11. Hamburg: Tokyopop, 2008. S. 18, S.19, S. 20, S. 22, S. 23, vor allem accelleriert S. 24, auch S. 25, S. 26, S. 27.

mit einem schwarzweißen Schachduell enggeführte Zug-um-Zug-Spiel zwischen *Light Yagami*, der aufgrund seines mit Intelligenz und Skrupellosigkeit gepaarten, krankhaften Rechtsempfindens selbst fast ein Fleisch gewordener Todesgott geworden ist (worauf sein Namensteil *kami/gami* verweist); der das *Death Note* benutzt, um als „*Kira*“ (also Killer) Morde zu begehen, und seinem Verfolger *Near*, der *Light* überführen will, leitet durch die Zeigen-nicht-Zeigen-Technik des Anschnittverfahrens solchermaßen den narrativen Höhepunkt des Manga ein.

Der Mangaka betreibt hier zudem ein bis zur Perfektion gehendes Spiel mit der Ästhetik von Schwarzweiß; nicht umsonst heißt ein zusätzlich editiertes ‚Artbook‘ Takeshi Obatas BLANC ET NOIR, und nicht umsonst ist das Manga nunmehr auch als sogenannte in schwarzem Farbschnitt gestaltete und mit einem schwarzweißen Umschlag veredelten BLACK EDITION erhältlich.

In Koppelung mit der Ukiyo'-e-Anschnitt-Technik führt dieser Stilwille geradewegs zurück in den expressionistischen Stummfilm. So stellt auch F.W. Murnau seinen Kunstansatz im Bereich Japonismus im Film zur Disposition. Frieda Grafe entdeckt den japonistischen Anschnitt in seinem Filmbild, das, so meint sie, ohnehin durch die tendenziell gestalterische Reduktion in die Holzschnittartigkeit führe.<sup>312</sup> Im einzig erhaltenen Filmbild von DER KNABE IN BLAU (1919) gibt es genau diesen japonistischen „Anschnitt“,<sup>313</sup> der noch einmal gepaart ist mit einem im Dekor befindlichen *kakemono*, wie man es üblicherweise, wie erwähnt, im japanischen Raum – im *tokonoma* (床の間; 床間)<sup>314</sup> – findet, der Ziernische also, die den Wettstreit der Formate im Holzschnitt befördert hat. In dem hier erhaltenen „Laufbild“ Murnaus – darauf auch eine Nische – gibt es eine sogar parallel nebeneinander gestaffelte, vertikal geführte Anschnittserie, die noch vom senkrecht gestreiften Tapetenmuster betont wird: Zuerst die Lampe, wie Frieda Grafe beobachtet, dann das Tischchen, dann die „japonistische Zierleiste“<sup>315</sup> und zuletzt die neben dem japanischen Rollbild lehrende Frau, deren linke Schulter ebenfalls angeschnitten ist. Auf diese Weise geht der eigentlich von der Romantik geprägte Murnau in seinem Filmbild mit der, wie R. Nielsen dies formuliert, japanischen „Kultur des Unsichtbaren“ um, in der es oft um das Zeigen von Nichts und nichts Wesentlichem geht. Dieses Leermachen ist schließlich außerdem bereits im Doppelsinn so trefflich durch Hiroshiges Pferdeäpfel auf dem Druck YOTSUYA, NAITŌ SHINJUKU, als pseudo-bildfüllendes Prinzip auf den Punkt gebracht worden. Auch hier ist also der Anschnitt, die Pferdebeine, wie in POKEMON, Quelle des Humors.

Indem Fritz Lang sich in HARAKIRI, SPIONE und auch METROPOLIS, oder Murnau u.a. mit DER KNABE IN BLAU an den Japonismus als Kunstepoche anschlossen, knüpften sie elitär-künstlerisch eingenommen an Stile an, die selbst den Expressionismus befördert hatten.

---

<sup>312</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang, Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 92.

<sup>313</sup> Ebd. S. 87.

<sup>314</sup> Anmerkung: *tokonoma*: „Tokonoma {f} (traditionelle japanische Zimmernische).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=150113>.

<sup>315</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang, Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 87.



Mit dem Anschnitt einher geht das, was David Bordwell als „Fragmentierung der Handlung“<sup>316</sup> im japanischen Film generell identifiziert und was dann natürlich wieder in die ‚panelisierte‘ Manga-Ästhetik zurückführt, die nunmehr das Anime, das Laufbild, mit ausgefeilten Montagetechniken wie Splitscreen-Ästhetiken durchexerziert (ebenso zu sehen in den oben genannten Anime-Beispielen von POKEMON über GAMBARE! KIKKĀZU, BAKUTEN SHŪTO BEIBURĒDO zu DORAGONBŌRU, NARUTO, BURĪCHI, etc.).

Vom japonistischen Anschneiden von Elementen im Bildkader ist es nicht mehr weit zu den in Rußland erfundenen, filmischen Montagetechniken. Vor allem die Eisenstein’sche Montagetheorie blickte gerne immer wieder nach Japan und seiner Ästhetik<sup>317</sup> – und wurde später durch das entsprechende Personal, zum Beispiel Alexis Granowsky und Dimitri Buchowetzky, oder Fedor Ozep mit seinem deutschen Film DER LEBENDE LEICHNAM (auf den sich Eisenstein ebenfalls bezieht<sup>318</sup>) in das Weimarer Kino überführt. Spätestens in Fritz Langs ausgefeilten Montagesequenzen in METROPOLIS ist die russische Montage auch im Expressionismus angekommen, (ein weiteres Beispiel wäre MUTTER KRAUSENS FAHRT INS GLÜCK, 1929) auch wenn eine exaltierte, russische Montage im expressionistischen Film zunächst nicht charakteristisch war.

#### 1.2.5. Diagonalkompositionen/Vertikalität

In der expressionistischen Architektur der Zwanziger Jahre machte sich zunächst, wie anhand des EINSTEINTURMS von Erich Mendelsohn zu sehen, wo die rundplastische Form dominiert, und später, durch Bruno Tauts Glasarchitektur,<sup>319</sup> die Durchdringung von Innen und Außen, eine Vorliebe für spitze Winkel und schließlich die Überbetonung der Vertikalen bemerkbar. Diese Vertikalität setzte sich, wie zu sehen, auch noch als dominantes Gestaltungsmittel des Film noir durch,<sup>320</sup> während die Spitzwinkeligkeit sich im gemalten Dekor des expressionistischen Stummfilms niedergeschlagen hat. Dort setzte sich vor allem die Tendenz zur Diagonale/Schräge durch, in deren Form das spitzwinkelige Zulaufen und eine vertikale Dynamik aufgenommen ist.

---

<sup>316</sup> BORDWELL David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2003. S. 122.

<sup>317</sup> Vgl.: EISENSTEIN Sergej: Dramaturgie und Filmform. In: BULGAKOVA Oksana (Hg.): Herausforderung Eisenstein. Berlin: Akademie der Künste der DDR, 1989. S. 30, S. 31, S. 35.

<sup>318</sup> Vgl.: Ebd. S. 36.

<sup>319</sup> Anmerkung: Susan Napier, die ebenfalls von einer Kontinuität des Japonismus in der gegenwärtigen westlichen Rezeption der japanischen Popkultur ausgeht und dabei vornehmlich den angloamerikanischen und französischen Japonismus betrachtet, zählt obendrein den Architekten Frank Lloyd Wright zu den nachhaltig, wie Bruno Taut in Deutschland, vom Japonismus Beeinfluften. Das ist insofern relevant, da das von Wright entworfene *SOLOMON R. GUGGENHEIM MUSEUM* von 1956 vorwiegend die von Wassily Kandinsky ins Leben gerufene ungegenständliche, abstrakte Malerei sowie Werke des Impressionismus, Postimpressionismus, Expressionismus und Surrealismus beherbergt. Vgl.: NAPIER Susan J.: Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. New York: Pelgrave Macmillan, 2007. S. 27, S. 31ff.

<sup>320</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 15, S. 20, S. 24, S. 42.

Die Diagonale ist bereits ein wichtiges Gestaltungsmittel des Ukiyo'e. Begreift man diese



Abbildung 29a

Stildominante im expressionistischen Stummfilm also als japanisch inspiriert, wird offenbar, weshalb Ende der Zwanziger Jahre die expressionistischen



Abbildung 26

Architekturströmungen vollends im Internationalen Stil eingingen.

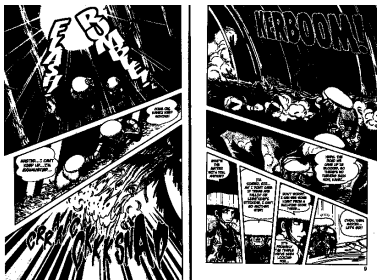


Abbildung 29b

Eine berühmte Diagonale findet sich auf Hiroshiges Darstellung der fünfundvierzigsten Station der Ostmeerstraße in seiner



Abbildung 27

ersten Tōkaidō-Serie, TŌKAIDŌ GOJŪSAN TSUGI NO UCHI: SHŌNO. HAKUU (DIE STATION SHŌNO, PLATZREGEN,<sup>321</sup> 1831-1834, siehe **Abbildung 26**). Die diagonal den Berghang ansteigende Straße teilt das Bild in zwei dreieckig zulaufende Hälften.



Abbildung 28

Herauf mühen sich drei Wanderer mit ihren auffälligen Strohhüten- und Schirmen, die von dem nochmals gegen den diagonalen Weg gesetzten, schräg verlaufenden und in starken Linien dargestellten, plötzlichen Regen überrascht worden sind. Im Manga-Band IGYŌ HEN (STRANGE BEINGS) seines unvollendet gebliebenen epischen Lebenswerkes HI NO TORI (PHOENIX, siehe **Abbildungen 29a** und **29b**)<sup>322</sup> wandelt Tezuka Osamu das Hiroshige-Motiv in ein narratives Ensemble. Hier bringt Tezuka den berühmten Hiroshige-Bergpaß in eine filmische Draufsicht. Dabei hat er den Holzschnitt vollends in die Moderne, in die Ästhetik des Mediums Film/Comic überführt. (Der Schritt, wenn es bereits präfilmische Darstellungsarten wie das japanische Ukiyo'e gab, das Filmische nun im statischen Medium Manga mit seiner neuen Visualität zu simulieren, ist daher naheliegend, wie insbesondere Tezuka Osamus Schaffen demonstriert.) Und auch der expressionistische Film und die in den Film noir mündenden Stilphasen, arbeiteten gern mit solch extremen Ansichten und Blickwinkeln, also Drauf- und Untersichten. Sie haben das gemalte, spitzwinkelige Dekor des expressionistischen Stummfilms in die Perspektive der Kamera überführt. Hier sowohl eine Szene aus CALIGARI (**Abb. 27**) mit einer urbanisierten Diagonale und auch schon extremer Untersicht, als auch aus dem SF-Film ALGOL (1920) von Hans Werckmeister mit einem dominanten, diagonalen Schwarzweißaufbau (**Abb. 28**).

<sup>321</sup> HERZOGENRATH Wulf, KREUL Andreas (Hg.): Szenen aus dem alten Japan. Die ukiyo-e Sammlung der Kunsthalle Bremen. Bremen: Kunstverein Bremen, 2008. S. 200.

<sup>322</sup> TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 9. San Francisco: Viz Media, 2006. S. 8-10, S. 112.

So modern das Manga Tezukas ist, sieht man in IGYŌ HEN der Serie HI NO TORI in dem Bildbeispielen die Schnittstellen zum prämassenmedialen Ukiyo'e – die linienhafte Kraft des Regens, der das Motiv darüber hinaus vergittert und zudem die dominante Diagonale (**Abb. 29b**).<sup>323</sup> Tezuka verschachtelt seine Panels auf diese Weise in eine seitenübergreifende Gesamtkomposition, in der die Diagonalen durch die Elemente des Habitus und Hiatus bestimmt werden.

Im Ukiyo'e, so Siegfried Wichmann, ersetze die Diagonale – oft auch in Kombination mit der „Gegendiagonale“ (bei Hiroshiges Bergpaß die Regenlinien) – wie im expressionistischen Stummfilm außerdem räumliche Tiefe.<sup>324</sup> Sie kommt im Ukiyo'e zum einen als von unten nach oben geführte, „pfeilartige“ Sicht oder zum anderen als Staffelung zum Einsatz.<sup>325</sup> Aus der Darstellung des Vogelflugs (oft Wildgänse) entstanden, ermöglicht die Diagonale im Holzschnitt, in Verbindung mit Raumschichtungen, eine Gleitbewegung (eine Gleitbewegung, wie sie die Filmkamera noch trefflicher zu vollführen vermag; zumal wie gesagt die gemalten Diagonalen im Dekor des expressionistischen Stummfilms später auf die Kameraperspektive im Film noir übergegangen sind). Diese Gleitbewegung vollzieht sich im Ukiyo'e innerhalb der gestaffelten Abschnitte und baut dabei zugleich eine Rhythmik auf.<sup>326</sup> Das denkt erneut filmische Methoden vor – genauso wie das sequenzialisierte Panel im Manga.

Die Anwendung der Diagonale läßt sich, neben der Manga-Ästhetik, auch bis in das heutige Anime verfolgen, wobei sie dort ebenfalls in moderner Manier umgedeutet wurde. So im Anime-Film POKÉMON: THE FIRST MOVIE, welcher der erste abendfüllende *Pokémon*-Film war und dazu eine *Homunculus*-Geschichte mit frappanten inhaltlichen Parallelen zu den HOMUNCULUS-Filmen von Otto Rippert darstellt.<sup>327</sup> In einer narrativ dramatischen Szene steigt der ‚Über-Pokémon' *Mewtu* angewidert von der Menschheit, die ihn als *Pokémon*-Klon erschuf und seine Kampfstärke ausbeuten wollte, im pfeilartigen Diagonalflug, das originale Wildgänsemotiv des Ukiyo'e aufgreifend, in den Himmel. Im Gegensatz zur traditionellen Motivik hinterläßt der tragische *Mewtu* jedoch eine blaue, ebenso diagonale

---

<sup>323</sup> BORDWELL David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2003. S. 123, S. 124ff.

<sup>324</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 218-219ff.

<sup>325</sup> Ebd. S. 219.

<sup>326</sup> Ebd. S. 219.

<sup>327</sup> Anmerkung: Diese sechs Filme, die auch die Massenszenen und das jähe Hell und Dunkel in den Stummfilmen der kommenden Jahre präfigurieren, wurden von dem früh verstorbenen Otto Rippert inszeniert, für den schon Fritz Lang vor seiner eigenen Regietätigkeit Manuskripte schrieb (EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 225.). Hysterisch gestikuliert der *Homunculus* immer wieder in der Luft. Seine Haltung ist wie die von *Mewtu* anklagend, vorwerfend, herrisch, ungeduldig mit sich und der Menschheit. Der *Homunculus* steht oft allein auf felsigen Hängen, übergroß und pathetisch in die Landschaft montiert und zeigt mit einem Finger theatralisch in den Himmel, während ihm die Menschen, durch seine Herrschaft in Aufruhr geraten, versuchen, die Stirn zu bieten. *Mewtu* hat sich dagegen am Meer, in einer riesigen dunklen Leuchtturm-Windmühle einquartiert, von wo er seine Weltuntergangspläne schmiedet. Beide sind aus der Retorte entstanden, beide sind nach bitteren Erfahrungen zerfressen vom Hass auf die Menschheit. So übt der *Homunculus* Rache an ihnen. Er bringt den Krieg und das Unheil über sie, obwohl er zu Beginn eigentlich ihr Beschützer sein wollte, auch *Mewtu* wollte seine Kräfte zunächst dienlich einsetzen, zieht aber am Ende die Konsequenz, daß er unter Menschen nicht leben kann und verschwindet mit seiner eigenen *Pokémon*-Klonarmee, statt seine Vernichtungsgedanken auszuführen.

Kondensstrahlenspur und verweist damit auf die oft scientistische Charakteristik von modernen Manga und Anime.

Auch Siegfried Wichmann stellt fest, daß die Diagonalkonstruktion die Verwendung von Niedersicht, also eine Tendenz zu steilen Blickwinkeln, begleite.<sup>328</sup> Wie bereits gesagt, zieht sich diese auch in die das Bizarre extrapolierenden Darstellungstechniken des expressionistischen Stummfilms und bis in die Bildsprache des Film noir hinein. Sie ist zum Beispiel in *STRANGER ON THE THIRD FLOOR* (Boris Ingster, 1940) zu sehen. Dieser Film ist darüber hinaus besetzt mit dem prototypischen ängstlich-masochistischen Männertypus<sup>329</sup> des expressionistischen Stummfilms – mit Peter Lorre.

Der steile Blickwinkel der Treppenflucht ist in *STRANGER ON THE THIRD FLOOR* außerdem mit einer expressionistischen, auf psychologisch-seelische Wirkungen hin eingesetzten Lichtdramatik kombiniert. Im frühen expressionistischen Film wurden die Lichtwirkungen primär gemalt, während sich die „langen, harten Schatten in extremen und ungewöhnlichen Einfallswinkeln“<sup>330</sup> als Resultat des Filmlichts sodann auf den die daran knüpfenden expressionistischen Stilphasen, auf deren Figuren und Kulisse fallen ließen. Noch im gezeichneten, schwarzweißen Manga ist oft die Verwendung besonders dramatisch-bizarren inszenierter, spitzwinkelig-expressionistischer Schlagschatten beobachtbar, oft im Zusammenspiel mit einem ebenso spitzwinkligen Gebrauch von Habitus und Hiatus.

Im expressionistischen Stummfilm und Film noir gibt die Diagonale, die auch durch gemalte oder beleuchtete Schlagschatten entsteht, angestrebte Intensitäten wieder: Rudolf Kurtz schreibt über die emotionale Wirkung der expressionistischen Architektur:

„Es ist ein einfaches Gesetz der psychologischen Ästhetik, daß bei der Einfühlung in Formen genau entsprechende Strebungen in der Seele entstehen. Die gerade Linie führt das Gefühl anders, als die schräge (...)“.<sup>331</sup>

Schließlich gibt Lotte Eisner Hans Richter (*INFLATION, VORMITTAGSSPUK*) wieder, welcher der Diagonale/Schräge eine Betonung des „Erregenden“ bescheinigt.<sup>332</sup> Auf der Linie des Experimentalfilms liegt auch Viking Eggelings absoluter Film *DIAGONALSYMPHONIE*. Der extrahiert letztlich nur noch die emotionale Wirkkraft der Formen, deren „Anziehungs- und Abstoßungskraft, ihr Kontrast und ihre Analogie.“<sup>333</sup>

Die emotionale Wirkung der Seelenschräge haben auch das Manga und Anime beibehalten, die nunmehr die Diagonale ebenso wie im Expressionismus zur Intensivierung des Geschehens einsetzen. Sie ist also vom Dekor des Ukiyo'e übernommen, nunmehr expressionistisch infiziert, zur expressionistischen Darstellungsart in Manga und Anime geworden. So wird zum

---

<sup>328</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 221.

<sup>329</sup> ELSAESSER Thomas, CARGNELLI Christian, OMASTA Michael: Das Vermächtnis des Dr. Caligari. Film noir und „deutscher“ Einfluß. Eine Collage. In: CARGNELLI Christian, OMASTA Michael (Hg.): Schatten.Exil. Europäische Emigranten im Film noir. Wien: PVS Verleger, 1997. S. 33.

<sup>330</sup> Ebd. S. 28, S. 29, S. 32.

<sup>331</sup> KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 54.

<sup>332</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 214.

<sup>333</sup> Ebd. S. 261.

Beispiel in der Episode 9 der Anime-Serie SAMURAI SEBUN (SAMURAI 7 Regie Takizawa Toshifumi, 2004) ein Schwertkampf in zornigen Diagonalen inszeniert.

Lotte Eisner identifiziert die Diagonale als ein dominantes Element im expressionistischen Film, das, erneut in Körper-Kulissenrelation bis in die Körpersprache der Figuren hineingeführt wird:

„Die Expressionisten haben jene beredte Körperschräge bereits ausgebeutet, um den exaltierten Dynamismus zu betonen, der sich stets brüsten Körperbewegungen zugesellen soll.“<sup>334</sup>

So verweist sie auf eine dramatische Einstellung *Dr. Caligaris*, sein Leib rage „in gigantischer Schräge über die Fläche hin“,<sup>335</sup> eine Pose, die sich auch immer wieder in Anime und Manga wiederfindet, besonders eindrücklich bei Oda Ei'ichirōs ONE PIECE oder der Anime-Serie HERUSHINGU (HELLSING Regie Iida Umanosuke, Urata Yasunori, Idee Hirano Kōta, 2001, siehe DVD-Cover zu HELLSING ULTIMATE OVA SERIES, Regie Tokoro Tomokazu, **Abbildung 30**<sup>336</sup>), die es auch als Manga-Serie gibt. Hier kombiniert sich die Schräge immer wieder gerne mit einer Schlagschattenästhetik. Gleicher Art ist auch, so Eisner, das Sterben von *Nosferatu* in Schräghaltung und zerstörerischem Licht inszeniert;<sup>337</sup> wie HERUSHINGU ist NOSFERATU ein Vampir-Stoff.

Im Anime GAMBARE! KIKKĀZU finden sich oftmals sogar das jeweilige Fußball-Match akzentuierende dekorative Schnitte, Diagonalstreifen werden in Kombination mit einer Wischblende verwendet oder als Rotation im Bild inszeniert, eine Zusammenflußmontage erzeugend. Hier ist zudem ein mangaartiges Vorgehen im Anime beobachtbar, die diagonale Splitscreenästhetik dient als Panelersatz, ihr Linienzug wirkt wie der Habitus/Hiatus des Manga.

Auch das erwähnte Game RŌGU GYARAKUSHĪ (ROGUE GALAXY<sup>338</sup>) eröffnet eine Splitscreenästhetik, wenn der ‚Special



Abbildung 30

Move' Brennschlag der Figur *Jaster* als kurze ‚Cut Scene' eingespielt wird. Dann ist ein diagonaler Schlitz zu sehen, der das schwarze Bild von unten rechts öffnet. Darinnen ist in Untersicht die Figur *Jaster* vor einem blau-galaktischen Himmel und einem blitzumzüngelten Schwert dargestellt, das er parallel zur schwarzen Rahmendiagonale führt. Auch in diesem Game im ‚Anime-Look' wird mehr posiert als animiert, Dramatik und Dynamik werden allein durch die Diagonalen erzeugt.

Dem japanischen Kampf der Formen und Formate – auch die Diagonale ist ein markantes Formprinzip – entspricht folglich die narrative Schachtelstruktur von Innen/Außen, die, wie im CABINET DES DR. CALIGARI, auch in der Glasarchitektur der Moderne behandelt wird. CALIGARI benutzte seine die Kulisse bestimmenden Diagonalen bzw. Schrägen, um damit

<sup>334</sup> Ebd. S. 214.

<sup>335</sup> Ebd. S. 214.

<sup>336</sup> ALIVE (Hg.): Hellsing - Ultimate OVA, 2006. Cover.

<sup>337</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 214.

<sup>338</sup> SONY COMPUTER ENTERTAINMENT: Rogue Galaxy, 2007.

allgemein Seelisches, eine verkantete Atmosphäre zu transportieren. Wichmann konstatiert, daß die Diagonalen als Kompositionsmittel „verbindlich geblieben“ seien.<sup>339</sup> Wie der expressionistische Stummfilm neigt die japanische Popkultur, ihr Dekor, ihr narrativer Bau – als Ausdruck der Moderne –, zu kabinettartigen Strukturen.

Bereits im Holzschnitt und dann in der Bildenden Kunst ab Mitte des 19. Jahrhunderts übernommen, fiel auf, daß die Diagonale oftmals für das Motiv von Straßen und Wegen verwendet wurde, was das Hiroshige-Beispiel bereits verdeutlichte. Übertragen auf das Städtische im expressionistischen Film und seinem Subgenre des Straßenfilms ist daher nicht verwunderlich, daß die emporstrebende Diagonale sowie die Vertikale ihren Weg in den amerikanischen ASPHALT JUNGLE (Regie John Huston, 1950) und die Stadtarchitektur gefunden hat. Wie zu Beginn dargestellt, ging schließlich der Expressionistische im Internationalen Architekturstil auf. Gespiegelt hat sich dies im Dekor des expressionistischen Stummfilms und Film noirs und dann im Manga, Anime, Game.

Eine weitere maßgeblich verbindliche Darstellungsart des Ukiyo'e ist der zusammenfassende Überblick über ein Motiv, eine Form, also über ihre Kontur:

#### 1.2.6. Silhouetten und Schatten

Wie der expressionistische Stummfilm ist die japanische Schattenästhetik eng mit der japanischen Architektur verbunden. Die papierbespannten *shōji* (障子)<sup>340</sup> inszenieren im Kerzenschein ein wahres Schattentheater mit den Bewohnern des Hauses hinter diesen Schiebetüren. Allerlei Motive bildeten das Licht und die papierne Leinwand aus menschlichen Leibern, und das Ukiyo'e-Genre des „Schattenrißbildes“<sup>341</sup> das *kage'e* (影絵 / 影画),<sup>342</sup> nimmt dieses Spiel in sich auf. Die Serie SOKKYŌ KAGEBŌSHI ZUKUSHI, die Hiroshige um 1840 fertigte, ist ein Beispiel für einen Aspekt dieses Schattentheaters und zeigt ein beliebtes Gesellschaftsspiel, bei dem die Gäste hinter den Shōji Tierfiguren zum Erraten nachahmen.<sup>343</sup> Die Grenzen zwischen Schattenrißbild und Schattenspiel sind also im Kage'e so fließend wie der Schatten selbst. Das filmische Potential weiterentwickelnd entstanden aus den Kage'e später Drehlaternen mit einer Trommel im Innern, die darin eingesetzte Schattenrißfiguren animierte. Mittels erhitzter Luft vermochte sich die Trommel zu drehen und „ein Panorama skurriler Tiere

---

<sup>339</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 222.

<sup>340</sup> Anmerkung: „{Archit.} Shōji {f}; Papierschiebetür {f}; Schiebetür {f} aus durchscheinendem Papier.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=100644>.

<sup>341</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 708.

<sup>342</sup> Anmerkung: „[1] Schattenspiel {n} (mit der Hand oder mit Papierfiguren) // Schattenbild {n}; Schattenriß {m}; Silhouette {f}. [2] (seltener) Drehlaterne {f} (über der Lichtquelle ist ein Windrad angebracht, das den bemalten Lampenschirm dreht und für Lichteffekte sorgt).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=38523>.

<sup>343</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 708.

vorbeiziehen zu lassen. Solche Kage'e wurden zuweilen auch als *utsushi'e* (写し絵 / 写絵<sup>344</sup>) (Projektionsbilder) bezeichnet.“<sup>345</sup> Auch auf diese Bilder kaprizierten sich Künstler der Utagawa-Linie, und vor allem mit der ausklingenden Edo-Zeit galten Schattenrißbilder, bald auch als Portraitserien von Künstlern wie Utagawa Kunichika, Kawanabe Kyōsai, Shibata Zeshin oder Utagawa Yoshiiku, als besonders chic. Yoshiiku brachte mit den Serien MAKOTO NO TSUKI HANA NO SUGATA E und YAKUSHA SHASHIN KYŌ zwischen 1867 und 1870 die Silhouetten beliebter Kabuki-Schauspieler heraus.<sup>346</sup>

Die japanische Schwarzsilhouette hatte indes bereits in ihrer unbeweglichen Form Einfluß auf den Japonismus in Europa. In der Malerei begann man vermehrt den Vorder- und Hintergrund durch Hell-Dunkel zu kontrastieren, durch Konturlinien, um die Binnenfarben vom Hintergrund abzusetzen.<sup>347</sup> Vorbild hierfür waren besonders solche Drucke aus Japan, die ihre dunklen Stellen mit Lack-Glanzeffekten versahen, was der Holzschnittmeister Kitagawa Utamaro und seine Schüler zum Beispiel durch Poliertechniken bewirkten und einen scharfen Rand zogen, der vor allem das schwarze Haar einer Yoshiwara-Schönheit akzentuierte.<sup>348</sup> Andere Glanzeffekte wurden mit der Technik des Glimmerdrucks vor verschiedenfarbig hellen Hintergründen, also gelb, grau oder durch Sand-Druck erzielt. Herausgearbeitet wurden auch die „bizarren Umrißlinien des Kimonos“ oder der Wurf und die Muster der Gewänder der Theater-Darsteller des Nō und Kabuki.<sup>349</sup> Von prägnanten Linien geführt konnte man so die Ärmel, den Verlauf des Rückens, den durchbrochenen Haarschmuck im silhouettierenden Stil darstellen,<sup>350</sup> während man zudem helle und dunkle Farbflächen linear staffelte.<sup>351</sup> Und auch im schwarzweißen Stummfilm mußte man Sorge tragen, mit möglich kontrastreichen Graustaffelungen und schwarzweißen Musterungen Lebendigkeit in das Stummfilmbild zu bringen.

Die Ästhetik der Schwarzsilhouette hatte neben dem Ukiyo'e und den davon ausgehenden beweglichen Formen noch eine weitere Einflußgröße: Die stilisiert gespinstartigen Musterungen der japanischen „Färberschablonen“, „*katagami*“<sup>352</sup> (型紙<sup>353</sup>), und deren rein schwarzweißer, feingliedriger Umrißstil fanden zunächst als „Schwarzflächenillustrationen in japanischen Romanen“<sup>354</sup> oder farbig bei der Textilfärbung<sup>355</sup> Verwendung. Schon ab 1900 prägte das Katagami den Jugendstil und war vor allem für Gustav Klimt und die Wiener Secession

<sup>344</sup> Anmerkung: „[1]Schattenriß {m}. [2]Foto {n}; Lichtbild {n}; Dia {n}. [3] nach der Natur gemaltes Bild {n}. Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=21830>.

<sup>345</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 709.

<sup>346</sup> Ebd. S. 709.

<sup>347</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 260.

<sup>348</sup> Ebd. S. 260.

<sup>349</sup> Ebd. S. 260.

<sup>350</sup> Ebd. S. 260.

<sup>351</sup> Ebd. S. 262.

<sup>352</sup> Ebd. S. 199.

<sup>353</sup> Anmerkung: *katagami* (型紙): „Muster {n}; Schnittmuster {n}; Schnitt {m}.“ Vgl: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=40462>.

<sup>354</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 266.

<sup>355</sup> Ebd. S. 199.

wesentlich.<sup>356</sup> Aubrey Beardsley fand dadurch seine eigene, dem dekadenten Charakter der späten Holzschnitt-Meister nicht unähnliche, ziseliert-anzügliche Arabeskensprache.<sup>357</sup> In der Meiji-Periode (1868-1912) erreichte der Zuschnitt des Katagami in Japan einen besonders hohen Grad an Ausgefeiltheit,<sup>358</sup> während sich die netzartigen Strukturen im europäischen Jugendstil ausdifferenzierten und dort zu einer eigenen Ornamentik fanden. In zeitlicher Nähe floß das filigran-florale Silhouettenspiel des Katagami als japanisierendes Element in die Ästhetik des schon erwähnten, frühen japanischen Animationsfilmes zurück, nachdem Lotte Reiniger ihre Silhouettenfilme herzustellen begann.

Das Katagami beeinflusste vorher bereits die Holzschnitte von Félix Valloton. Selbst Impulsgeber der Expressionisten, ließ er sich wie sie zudem von gotischen Glasfenstern inspirieren.<sup>359</sup> Mit seiner Entscheidung, vermittels Schwarzweiß den Gegenstand in größtmöglicher Reduktion und Präzision wiederzugeben, wurde er, wie schon herausgestellt, mit Arbeiten wie DIE TRÄGHEIT einer der wesentlichen Vorbilder für die Expressionisten.<sup>360</sup>

Die „scherenschnittartigen“ Färberschablonen brachten zudem die Entwicklung des Cloisonnismus mit seinen, ebenfalls den mittelalterlichen Glasfenstern verwandten, von Metall umgebenen Farbfeldern voran.<sup>361</sup> Pierre Bonnard schuf „bizarre Silhouetten“, die erneut Hokusais Manga zum Vorbild zu haben schienen, seine Konturen wirkten beweglich, vor der leeren Fläche setzte er das abgegrenzte Motiv, „Abgegrenztes gegen Unabgegrenztes“.<sup>362</sup>

Auch Lautrecs Lithographien weisen den Silhouettenstil auf.<sup>363</sup> Nun wird der Schatten der Farbe entzogen und freigesetzt, Schwarz als Schwarz gesehen und auch die Farbe flächig als Silhouette verwendet. Damit sind die Abstrahierungsbestrebungen des 20. Jahrhunderts eingeleitet.<sup>364</sup>

Edouard Vuillard (1868-1940) konzentrierte sich nunmehr auf das Weiß, „arretiert“ in ZWEI SCHWÄGERINNEN (1896) seine Frauenfigur (die ‚Still‘-Ästhetik vorwegnehmend), bringt seine Gestalten in „abgeknickte“ Haltungen, die bis in die „Deformation“ gehen.<sup>365</sup> Beardsley wiederum bringt Bewegung in seine grazilen, schwarzflächigen Schattengestalten.

Die Schwarzsilhouette, auch als „*ombres chinoises*“ in Europa bekannt, wird Mittel der Verfremdung und Mystik.<sup>366</sup> So nahm man in Wien um 1912 die Schattenform als Leitmotiv eines Balls im Secessionsgebäude und evozierte, so ein Zeitgenosse, eine geisterhafte Stimmung, deren Vorbild das ostasiatische Schattenspiel gewesen sein sollte, und wobei die Schatten geradezu filmisch an den Wänden entlang spukten.<sup>367</sup>

---

<sup>356</sup> Ebd. S. 199.

<sup>357</sup> Ebd. S. 266.

<sup>358</sup> Ebd. S. 199.

<sup>359</sup> Ebd. S. 262.

<sup>360</sup> Ebd. S. 266.

<sup>361</sup> Ebd. S. 262.

<sup>362</sup> Ebd. S. 266.

<sup>363</sup> Ebd. S. 266.

<sup>364</sup> Ebd. S. 266-S. 267.

<sup>365</sup> Ebd. S. 266.

<sup>366</sup> Ebd. S. 267.

<sup>367</sup> Ebd. S. 267.



Die aus Japan eingeführte Schattenform hatte vollbracht, die menschliche Gestalt zu abstrahieren und als Ornament zusammenzufassen, während der Expressionismus sodann begann, die prägnante Umrißlinie in ein „abstraktes Flächengefüge“<sup>368</sup> zu stellen. So hielt die Schwarzsilhouette dann tatsächlich Einzug in den expressionistischen Stummfilm:

„Es ist die Aufgabe des Regisseurs, die „Augen“ einer

Landschaft zu suchen: die schwarze Silhouette einer Brücke mit einer schwankenden Gondel darunter, Stufen, die sich in das dunkle Wasser versenken, in dem sich eine Laterne widerspiegelt, geben mehr Venedig-Stimmung – auch wenn sie im Atelier aufgenommen sind – als die Originalaufnahme des Markusplatzes.“<sup>369</sup>



Abbildung 31a



Abbildung 31b

In Lotte Eisners Zitat bestätigt sich die abstrahierende, zusammenfassende Tendenz der Schwarzsilhouette auch im expressionistischen Film. Die Kulisse ist von der Natur abgesetzt und fügt in der Laborsituation des Ateliers ein Venedig als silhouettiertes Großornament zusammen.

In seiner, dem Fernöstlich-Exotischen zugewandten Haltung



Abbildung 32a

und seinem damit einher gehenden zeitgeistigen Abgesang auf das Abendland steht schließlich für den Mystiker Oswald Spengler die Stadt an sich als ornamentalisierte Silhouette da.<sup>370</sup> Wobei schon der Jugendstilkünstler Ferdinand Staeger hinter das gitterartige Blattgerank im Vordergrund des



Abbildung 32b

Vignettenbildes VOGELNEST MIT BLICK VON DEN MOLDAU-TERRASSEN (um 1905)<sup>371</sup>

ein Gewebe aus Häusern stellt, die ornamentalisierte Natur also vor Kultur und Stadtarchitektur als Schichtengefüge zusammenfaßt – als Analogiegebilde für den urbanen „Nestbau“ und seine netzartigen Großstadtstrukturen.

<sup>368</sup> Ebd. S. 267.

<sup>369</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 157.

<sup>370</sup> SPENGLER Oswald: Der Untergang des Abendlandes. Umriss einer Morphologie der Weltgeschichte. Erster Band. Gestalt und Wirklichkeit. München: C.H. Beck Verlag, 1923. S. 250.

<sup>371</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 200-S. 201.

Arthur Robisons Stummfilm SCHATTEN (1922) ist nun die Realisierung des Schattenspiels auf der Kinoleinwand. Ein Schattenspiel, wie es sich schon auf dem Ball im Wiener Secessionsgebäude angedeutet hatte. Der Film stellt den Inbegriff des expressionistischen Filmes, den Schatten, die abstrahierende und zugleich mystische Silhouette, titelgebend in den Mittelpunkt. Der expressionistische Film erschuf den künstlichen, stilisierten



Abbildung 32c

Leib neu, auch für ihn ist die menschliche Gestalt abstrahiert, zu einer dunklen Silhouette auf der Leinwand geronnen. Im Stummfilm SCHATTEN entwickeln diese abgetrennt von den realen Leibern agierenden Schattenfiguren gar ein Eigenleben und begehen an der Menschen statt sadistische Grausamkeiten:



Abbildung 32d

Fritz Kortner spielt einen französischen Edelmann, der von Eifersucht zerrissen von den um seine Frau buhlenden Verehrern verlangt, seine Gattin zu töten. Eine Szene entblößt die schöne Frau, durch ihr zerrissenes Kleid nur noch spärlich bedeckt, gefesselt auf dem Bankettisch. Lediglich mittels der



Abbildung 32e

Schatten an der Wand wird daraufhin gezeigt, wie ihr Körper von mehreren Schattendegen freudianisch durchbohrt wird. Diese fast schon an sadomasochistische Folterszenen erinnernde Situation ist Projektion. Der Film entlarvt durch seine Inszenierung als Schatten die Lust am Sadismus als letzten Ausweg eines männlichen



Abbildung 32f

Minderwertigkeitskomplexes. Die Imagination des Ehemannes ist aus der Schattenwelt seines Unterbewußtseins emporgetaucht.

Ist die Schwarzsilhouette durch den expressionistischen Stummfilm zum Filmprinzip erhoben worden fließt diese Ästhetik mit den filmischen Darstellungstechniken im Gepäck in der Moderne zurück nach Japan. Vor allem die Schattenrißfilme von Lotte Reiniger bringen diese Tradition nun gefiltert in der neuen Ausdrucksform des Kinos zurück: Eindeutig stehen Ōfuji Noburōs Anime/Animationsfilme in Zusammenhang mit Lotte Reinigers Schaffen, ebenso wie mit Ewald Mathias Schumachers KALIF STORCH.<sup>372</sup> KOGANE NO HANA (1929) von Ōfuji Noburō ist bereits ein ‚Talkie‘, bedient sich aber immer noch dem Darstellungsmittel der Stummfilmzwischentitel und bildet so eine Mischform aus Scherenschnitt und Animationsfilm. Auch sein MURA MATSURI (1930) ist immer noch stark der Stummfilmästhetik verhaftet,

<sup>372</sup> Vgl. ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS, The (Hg.): The Award of Merit. Tokyo International Anime Fair 2005. Tōkyō: Tezuka Purodakushon/Asshu, 2005. S. 12.

genauso wie KOKORO NO CHIKARA, der sogar noch im Jahr 1931 mit Zwischentiteln arbeitet; genauso sein TENGU TAIJI (1934), der die Stummfilmästhetik in die anbrechenden Noir-Zeiten hinüberführt. Ōfuji machte also, genauso wie Lotte Reiniger, bis in die Vierziger und Fünfziger Jahre des letzten Jahrhunderts dunkel-expressive Scherenschnittfilme, die dann, vom Krieg und dem Kriegsende überschattet, eine allmählich immer fatalistischere Färbung erhielten. So sein nur mit Musik und ‚Voice Over‘ arbeitender, meisterhafter Film KUMO NO ITO (1946), übersetzbar als *DER FADEN DER SPINNE*. Buddha wandelt hier als Schattenriß zwischen ziseliertem Lotusgerank im Paradies, sieht einen Fetzenmenschen im lodernden Feuer, hat Erbarmen mit dem in der Hölle Verdammten und läßt einen einzelnen Spinnenwebfaden zu ihm hinunter. Der Verdamnte aber sucht nur Hilfe für sich allein und zieht sich heimlich an dem dünnen Faden hoch. Das bleibt jedoch nicht unbemerkt. Taumel und Tumult bricht im Kampf um den Spinnenfaden aus, weil nun alle Höllenbewohner versuchen, sich an den Faden zu krallen. Das Schlimmste im Menschen kommt so zum Vorschein. Buddha zerschneidet den dünnen Faden, an dem alle Hoffnung gehangen hat, und sendet die Schatten zurück in das Feuerinferno. Buddha aber bleibt im Paradies, wandelt durch den rankenden Lotos, die Adern eines großen Blattes gehen über in das Ornament eines riesigen, durchbrochenen Spinnennetzes. Ōfuji zeigt hier eine verzweifelte, eine zerrissene Welt, brennende Menschensilhouetten, eine Schreckensvision, die durch den Abwurf der Atombombe am 6. August 1945 auf Hiroshima und am 9. August auf Nagasaki tatsächlich ins Bewußtsein der Japaner gebrannt wurde. KUMO NO ITO stellt dies in einen religiösen Kontext, der die Mittel des Scherenschnittes zu allegorischen Mustern verdichtet. Der Film ist in einer Zeit entstanden, in der die Hoffnung auf Erlösung an einem filigranen Fädchen hing. Dies ist eine japanische Spielart des „Kinos der Verdammnis“, des Film noir, in dem die Protagonisten nur allzu oft im Netz ihrer eigenen Träume und Begierden versponnen werden und untergehen.<sup>373</sup> Karmische Vergeblichkeit trifft auf „eine labyrinthische Welt, für die es den Ariadnefaden nicht gibt“:<sup>374</sup> die Ausweglosigkeit<sup>375</sup> des expressionistischen Kinos/Film noirs und seine Realisierung im japanischen Zeichentrick/Anime.

YUKI NO YO NO YUME (1947) wiederum evoziert mit Hintergrundmusik und Synchronisation die stummen Bilder des *Gretchen* in Murnaus FAUST, wie es im Schnee als Verbannte an den Häusern der Stadt vorbeizieht und immer wieder abgewiesen wird: Glocken läuten und eine unheimliche Musik spielt. Eine Mutter wird mit ihrem Mädchen vor die Tür gesetzt und irrt im Schnee, wie das ausgesetzte Gretchen mit dem unehelichen Kind, an den festlich beleuchteten Häusern vorbei, wo die Menschensilhouetten feiern. Kinder bekommen eine warme Mahlzeit, doch beide irren an klirrenden Eisornamenten weiter. Die Szene wird zu einer Gespensterwelt. Die Mondsichel wird zu einem Nachen, Blasen, Formen, Kreise erscheinen und vergehen, dann verliert das Kind seine Mutter, das Bild wird schwarz. Weinend

---

<sup>373</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. Z.B. S. 45ff.

<sup>374</sup> Ebd. S. 42.

<sup>375</sup> Vgl.: Ebd. S. 9ff.

sinkt es in den Schnee. Ein Kreuzsymbol erscheint und dann eine schöne Frau. Sie nimmt das Mädchen mit.

Wie ein leibhaftig gewordenes, sequenzialisiertes Kage'e wirken obendrein die Schattenszenen, als sich Murnaus Nosferatu-Monster in schräger Körperhaltung nachts die vergitternd, diagonal gestaltete Treppe hinauf zu seinem Opfer schleicht (siehe blau viragierte **Abbildungen 31a** und **31b** aus NOSFERATU).

Und noch in den Sechziger Jahren arbeitet Tezuka Osamu in seinen Anime-Serien stummfilmhaft. Die farbige Anime-Serie JANGURU TAITEI wurde ja schon hinsichtlich der Stummfilmbleden und Masken/Kasch ersetzenden Montagearbeit erwähnt. Doch auch die Silhouette ist nun filmisch in Szene gesetzt. So ist die Schwarzsilhouette in der gesamten Anime-Serie konstitutiv. Immer wieder faßt sie Landschaften, aber auch die Tiergestalten ornamental und abstrahierend zusammen. So z.B. in der dritten Folge, DER DSCHUNGELDIEB. Dort sieht man eine zum Großornament zusammengefaßte, blauschwarze Silhouette des Waldes bei Nacht (die auch immer wieder im Titelvorspann zu sehen ist, **Abb. 32a** und **32b**). Mond und Wolken formieren sich entlang der Kamerafahrt. Der Raubbau an der Natur wird dabei geschildert. Plötzlich prallt das schraffierte Gelb einer expressionistischen Sonne auf das Blau der Nacht (**Abb. 32c**).



Abbildung 33a

Kahle schwarze Astsilhouetten verdeutlichen die Dürre. Schließlich entfacht die wie explodiert aussehende Sonne einen Waldbrand (**Abb. 32d**). Geäst und die fliehenden Tiere sind vor dem rot lodernnden Feuer nur noch kohlschwarze Silhouetten (**Abb. 32e**) und die schwarz verbrannte Erde wird im Verlauf der Handlung erneut eher statisch als expressiv holzschnittartige Formation dargestellt (**Abb. 32f**). In der Figur des schwarzen Wasserbüffels Samson mit den geschwungenen schwarzen Hörnern (aus der zweiten Folge CAESARS GEIST, **Abb. 33a**), dessen dunkles Tiergesicht mit den expressiv rollenen Augen manchmal sehr bedrohlich den

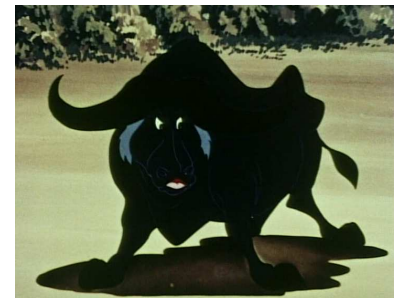


Abbildung 33b

ganzen Bildschirm ausfüllt, ist die Schwarzsilhouette schließlich in all ihrer Kompaktheit zusammengefaßt, auch seine kantigen Konturen erinnern an den auf traditionellen Darstellungen gezeigten Faltenwurf japanischer Gewänder (**Abb. 33b**). Auch ist in dieser Gestalt das Spiel mit Positiv/Negativ aufgegriffen, denn immer wieder hat der starke Wasserbüffel die Antagonistenrolle gegen den kleinen weißen Löwen *Kimba* inne.

In Takemiya Keikos Manga CHIKYŪ E., das in seiner Ästhetik sowohl noch Tezukas Spuren erkennen läßt aber schon die Stilsprache des Mädchen-Manga spricht, ist sogar das Schatten- und Silhouettenspiel umgekehrt. Eine besonders ephemere Wirkung wird durch eine Weißsilhouette einer Figur (**Abb. 34a**) sowie einer phantastischen SF-Stadt vor schwarzem



Hintergrund erzielt (**Abb. 34b**).<sup>376</sup> Diese Umkehrung von positivem und negativem Raum, die auch der Expressionismus und der expressionistische Film aus dem japanischen Holzschnitt übernommen haben, korrespondiert dort kongenial mit dem kosmisch durchdrungenen Thema der Science Fiction.

Somit geht dieses japanische Ensemble an

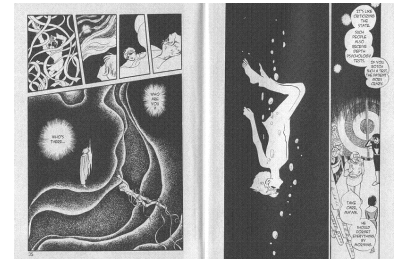


Abbildung 34a

Darstellungsmitteln auch mit den Hauptelementen, Themen und der Stimmung des Stil/ bzw. Film noir, wie Norbert Grob sie zusammengetragen hat,<sup>377</sup> ineinander. Dazu setzt sich diese Schattentendenz, das Noir, zum Beispiel bei BLADE RUNNER oder MATRIX zu sehen, in der Science Fiction fort.

Die Tendenz zum Schattigen, Dunklen steht außerdem am Anfang eines vom changierenden Hell-Dunkel durchdrungenen Zeitgeistes, der Japans Eintritt in ein internationales Staatsgefüge kennzeichnete und Möglichkeiten des stilistischen Austausches



Abbildung 34b

vorbereitete. Aus ihm ist demnach eine Ästhetik des Schattens hervorgegangen, die in die Moderne vordrang, um sich dort überhaupt erst mit den modernen Massenmedien verbinden zu können:

### 1.3. Historische Rahmenbedingungen für die Kunst des Exzentrischen, Grotesken, Überzeichneten und ihre Begegnung mit dem Westen

#### 1.3.1. Phantasmagorien am Ende eines Zeitalters

Die weitreichendsten Arbeiten im Ausland waren die von Hokusai. Sie sind zum einen Ausdruck einer ganz besonderen Zeitfärbung, zum anderen betrachten Experten seine Manga gerne als Comics, so Katō Shūichi, der meint, sie seien

„(Comic Strips), die erschöpfend jede menschliche Positur, jeden flüchtigen Ausdruck erforschten, (... und sie, die Verf., ...) führten schließlich zu Gemälden von traditionellen und neu geschaffenen Monstern und Geistern. Es gab einen regelrecht logischen Entwicklungsfluß, ausgehend von einer normalen Darstellung



Abbildung 35

menschlicher Körper hin zu ihren imaginativen Möglichkeiten durch die Verzerrung ihrer Formen.“<sup>378</sup>

<sup>376</sup> TAKEMIYA Keiko: To Terra. Band 1. New York: Vertical Inc., 2007. S. 34-S. 35, S. 242.

<sup>377</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008.

<sup>378</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „Not until the nineteenth century did the advent of Hokusai's manga (comic strip), exhaustively exploring every human posture and fleeting expression, ultimately lead to paintings of traditional and newly created monsters and ghosts. There was an almost logical flow of development from normal depiction of human bodies to the imaginative possibilities achieved through distortion of their shapes.“ Vgl.: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 186.

So findet man noch im japanischen Computerspiel FAINARU FANTAJI XII in Gestalt der Monstergattung *Cockatrice* Ähnlichkeiten mit den in einem Band von Hokusais Manga dargestellten bizarren, strukturenreichen Vogelmonstern (siehe **Abbildung 35**).<sup>379</sup>

Vor allem deuten Hokusais Manga und Holzschnitte, hauptsächlich seine paradigmatische Ukiyo'e-Serie HYAKU MONOGATARI (ab 1831),<sup>380</sup> auf einen allgemeinen Hang für das Übernatürliche, Phantastische und Monströse, der im 19. Jahrhundert zunehmend spürbar wurde. Es brachte, neben Hokusai, Künstler mit einer seismographischen Empfänglichkeit für die in dieser Zeit bevorstehenden Umwälzungen hervor. Tatsächlich fand ein visueller Paradigmenwechsel statt. Doch bereits im



Abbildung 36

18. Jahrhundert gab es wegbereitende Erscheinungen die das Kommende vorauszuahnen schienen: Da ist, in der Tradition des „grotesk Überzeichneten“ (und nicht nur im Bereich des japanischen Holzschnittes), zuvorderst Itō Jakuchū (1716-1800).<sup>381</sup> Er tat sich mit in praller Farbigkeit dargestellten Hähnen und phantastischen Phönixen hervor,<sup>382</sup> so die gestaffelte Hahnen-Muster-Formation im GUNKEI ZU,<sup>383</sup> während andere Arbeiten, zum Beispiel die Muschelbildnisse, und vor allem sein YASAI NEHAN ZU (GEMÜSE-NIRVANA<sup>384</sup>) sogar den Surrealismus in der Moderne vorwegzunehmen schienen.<sup>385</sup> Im Zentrum des GEMÜSE-NIRVANA ist ein japanischer *daikon* (Rettich), der von verschiedenen Gemüsesorten umringt ist; eine Darstellung, die zwar der Universalität der Buddha-Natur in allen Lebensformen huldigt, wobei aber in der Gemüseanbetung ein befremdlich-absurder Aspekt zum Vorschein tritt.

Ferner muten Soga Shōhakus (1730-1781) Bildgegenstände an, als sprängen sie „direkt in eine imaginäre Welt“.<sup>386</sup> Auf seinem Stellschirm (*byōbu*) GUNZEN ZU – siehe **Abbildung 36** – zeichnen sich vor einem gedämpft monochromen Landschaftshintergrund im chinesischen Stil die Figuren, gehalten in schwarzen Umrißlinien, starkem Weiß und grellen Primärfarben in Komplementärkontrasten – vor allem Rot und Grün – antinaturalistisch ab.<sup>387</sup> Hauptsächlich die Münder der dargestellten Kinderfiguren sind knallrot und in übertrieben verzerrter Heiterkeit

<sup>379</sup> Vgl.: Ebd. S. 193.

<sup>380</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 689.

<sup>381</sup> SCHULENBURG von der Stephan: Manga und Japanische Gegenwartskunst. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 181.

<sup>382</sup> Vgl.: Visual of Super Flat. In: MURAKAMI Takashi (Hg.): Super Flat. Tōkyō: Madra Publishing, 2005. S. 30- S. 31, S. 92.

<sup>383</sup> Vgl.: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 187.

<sup>384</sup> Anmerkung: Der englische Titel lautet VEGETABLE NIRVANA. Vgl.: Ebd. S. 189.

<sup>385</sup> Ebd. S. 188. S. 189.

<sup>386</sup> Ebd. S. 186.

<sup>387</sup> Ebd. S. 188.

hervorgehoben, was Katō Shūichi veranlaßt, dieses verstörende Werk als „bizarr“ und von förmlich „destruktiver Intensität“ durchdrungen zu beschreiben.<sup>388</sup> Andere Arbeiten dieser Art sind Soga Shōhaku HAN-SHAN UND SHIDE<sup>389</sup> oder sein SHŌZAN SHIKO ZU-Stellschirm, der von „expressionistischen Effekten durch seine dicken, energetischen Linien aus schwarzer Tusche“ gekennzeichnet ist.<sup>390</sup>

Ein weiterer *byōbu*, diesmal von Nagasawa Rosetsu (1754-1799) – KOKUBYAKU ZU, also die schwarzweiße Leinwand, –<sup>391</sup> zeigt einen Elefanten, der ebenfalls in einem ganz übertriebenen Gestus dargestellt worden ist. Vollkommen überdimensioniert scheint auch er ein Produkt schierer Phantasmagorie zu sein, zumal Elefanten in dieser Zeit in Japan größtenteils unbekannt waren. Nagasawa Rosetsu schuf außerdem „exzentrische“ Portraits der Berghexe, der menschenfressenden Waldfrau<sup>392</sup> – *yama'uba* –, zum Beispiel sein YAMA'UBA ZU, das im Itsukushimajinja auf der Insel Miyajima untergebracht ist.<sup>393</sup> Hinzu kommen, wie auf seinem YŪREI ZU zu sehen, Darstellungen von Geistern<sup>394</sup> – *yūrei* (幽霊).<sup>395</sup>

Diese Künstler, Itō Jakuchū, Soga Shōhaku, Nagasawa Rosetsu und noch Iwasa Matabee (1578-1650), Kanō Sansetsu (ca. 1589-1651) und der Holzschnittmeister Utagawa Kuniyoshi, liegen folglich auf einer Darstellungslinie der Exzentrik, der Phantastik und des Expressionismus, worauf auch die Super Flat-Theorie von Murakami Takashi ausdrücklich hinweist.<sup>396</sup>

Die entscheidende Wende hin zum Phantasmagorischen kam für Japan im 19. Jahrhundert als der Imperialismus eine neue Weltordnung zu etablieren begann. Japan war in der ersten Hälfte dieser Epoche noch durch die selbst geschaffene Isolierung vom Rest des Globus und von den neuen Entwicklungen abgetrennt. Doch die Erwartung einer Gefahr von außen wuchs kontinuierlich, zumal das *bakufu*, der Regierungsapparat, genauestens über den Fortschritt in anderen Ländern unterrichtet war. Die Niederlage des großen japanischen Vorbildes und Kulturexporteurs China<sup>397</sup> im Opiumkrieg (1839-1842),<sup>398</sup> der daraus resultierende Vertrag von

---

<sup>388</sup> Ebd. S. 188.

<sup>389</sup> Vgl.: Visual of Super Flat. In: MURAKAMI Takashi (Hg.): Super Flat. Tōkyō: Madra Publishing, 2005. S. 100.

<sup>390</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 186.

<sup>391</sup> Ebd. S. 189.

<sup>392</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 691.

<sup>393</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 186-S. 189.

<sup>394</sup> Ebd. S. 186.

<sup>395</sup> FIGAL Gerald: Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan. Durham, London: Duke University Press, 1999. S. 268.

<sup>396</sup> Vgl.: MURAKAMI Takashi: A Theory of Super Flat Japanese Art. In: MURAKAMI Takashi (Hg.): Super Flat. Tōkyō: Madra Publishing, 2005. S. 9.

<sup>397</sup> Anmerkung: Chinas Kunst und Philosophie, so der Konfuzianismus (vgl. REID T.R.: Confucius Lives Next Door. What Living in the East Teaches us about Living in the West. New York: Random House, 1999.), der Buddhismus und seine Legenden, die Tuschemalerei und ihre Landschaftskonventionen und natürlich die chinesische Schrift gehörten unverkennbar und schon seit langem zu den kulturellen Einflußlinien, die Japan in seine eigenen ästhetischen und philosophischen Produkte zu assimilieren wußte. Die allmähliche Verschmelzung des Shintō mit dem Buddhismus und das Aufblühen des Zen-Buddhismus, der eigentlich in Indien von Bodhidarma, der in Japan Daruma genannt wird, entwickelt worden war und erst über China nach Japan gelangte und Künstler wie z.B. den Tuschemaler Sesshū hervorbrachte, sowie die Teezeremonie und spezifische Ausprägungen in der Gartenkunst, zeugen vom alten kulturellen Erbe Chinas in Japan.

Nanking, der Hongkong an Großbritannien abtrat und die Öffnung chinesischer Häfen für die Briten erzwang, wurden als mahnende Beispiele im Inland wahrgenommen. Das nahende Unheil einer eventuellen militärischen Unterlegenheit gegenüber dem Westen wurde als Krisenszenario gedeutet.<sup>399</sup>

Neben der antizipierten außenpolitischen Bedrohung war Japan im 19. Jahrhundert auch im Inneren von Verfallserscheinungen gekennzeichnet. Die Macht der Zentralregierung begann zu bröckeln. Schlechte Ernten, Hungersnöte, etwa 1833 bis 1837,<sup>400</sup> also im Radius der Entstehung von Hokusais HYAKU MONOGATARI, und die ebenfalls durch Mißernten hervorgerufene Preiserhöhung von Reis führten zu Aufständen innerhalb des Standes der Bauern, *nō*. Aufstände – *uchikowashi* (打ちこわし)<sup>401</sup> brachen aus. In den gewaltsamen Protesten<sup>402</sup> fanden sich schließlich auch Bürger/Stadtleute – *chōnin* – zusammen. Obwohl vom *bakufu* verboten, wagte Utagawa Kuniyoshi, diese Aufstände darzustellen und die damit einhergehende Zerstörung festzuhalten. Auf seinem in der Phase der oppressiven Tenpō-Reform (1831-1845)<sup>403</sup> – die eigentlich nur der Sicherung der Macht des Shōgun diene – gefertigten TENPŌ NO UCHIKOWASHI<sup>404</sup> zeigte er zuerst marodierende Horden, und dies bildete später, gepaart mit einigen Accessoires des vordergründigen Liebespaares, den dezenten Hintergrund auf seinem erotischen HANAGOYOMI (1835).<sup>405</sup> Er verband demnach die ebenfalls der Zensur unterworfenen Darstellung von Sex mit Gewalt. 1843 persifliert Kuniyoshi das bestehende politische System mit einem phantastischen Motiv, das auf einem Gemälde des vierzehnten Jahrhunderts basiert.<sup>406</sup> Eine gigantische Monsterspinne, bzw. die Erdspinne *Tsuchigumo*, wird vom ehemaligen Shōgun Yorimitsu (der Kamakura-Zeit) bekämpft, während sich aus ihrem Inneren endlos viele Menschenschädel ergießen. Der Titel lautet: MINAMOTO YORIMITSU – KŌ NO YAKATA NI TSUCHIGUMO YŌKAI WO TSUKURU NO ZU also EINE SPINNE, DIE MONSTER IM HAUSE MINAMOTO YORIMITSU HERVORBRINGT.<sup>407</sup>

Das 19. Jahrhundert war für Japan ein wahrlich apokalyptisches Zeitalter. 1853 bis 1854 erzwangen die Amerikaner die Beendigung des *sakoku*. 1858 wurde die Öffnung des Landes über einen Handelsvertrag, den sogenannten „Harris Treaty“, oder „U.S. Japan Treaty of Amity

」

<sup>398</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 234ff, S. 240ff, S. 244, S. 245.

<sup>399</sup> Ebd. S. 234ff.

<sup>400</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 22.

<sup>401</sup> Anmerkung: *uchikowashi*: „In-Stücke-Schlagen {n}“; (insbes. in der Edo-Zeit) die Verwüstung bei Reis- und Sakehändlern, Wucherern und in der Verwaltung durch die Bevölkerung als Widerstand gegen die Staatsgewalt.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=21536>.

<sup>402</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 192.

<sup>403</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 233, S. 234ff.

<sup>404</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 192.

<sup>405</sup> Ebd. S. 192.

<sup>406</sup> Ebd. S. 202.

<sup>407</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: A SPIDER PRODUCING MONSTERS AT MINAMOTO YORIMITSU'S MANSION. Vgl. Ebd. S. 193.



and Commerce“,<sup>408</sup> zwischen Japan und den USA besiegelt. Dies brachte die apokalyptische Stimmung im Land schließlich zum Sieden. Während die der Zentralregierung opponierenden Satsuma- und Chōshu-Klans im Süden des Landes erstarkten,<sup>409</sup> erreichte die Krise in Japan ihren Höhepunkt.<sup>410</sup> Im Jahr 1855 erfolgte obendrein das große Ansei-Erdbeben, das 100.000 Menschenleben kostete.<sup>411</sup> Hierfür bildete das Genre des Erdbebenbildes, *namazu'e*,<sup>412</sup> eine Entsprechung, in dem der häufig gezeigte Riesenwels – *namazu* – den Glauben verkörperte, im Boden verankert durch seine starken Körperbewegungen dieses Naturphänomen ausgelöst zu haben.<sup>413</sup> Zudem formierte sich im Bauernstand zunehmend eine Reihe von neuen Shintō-Sekten,<sup>414</sup> die ihr Übriges zu einer sich anbahnenden Massenhysterie beitrugen. Die breitete sich um das Jahr 1867<sup>415</sup> in viele Regionen Japans aus und zog sich vom Tōkai-Gebiet, also dem Korridor zwischen Edo, Kyōto, Ōsaka, bis über diese drei Städte nach Shikoku hinein.<sup>416</sup> Die Devise war „*ejanaika*“ – „warum denn auch nicht?“<sup>417</sup> Die Menschen tanzten wild auf den Straßen, kleideten sich exzentrisch und brachten mit Protestliedern ihren Wunsch nach Reformen zum Ausdruck oder begannen erneut mit Plünderungen. Man glaubte an eine Endzeit, und daß alsbald vom Schrein in Ise heilige Amulette der Sonnengöttin Amaterasu niederregnen würden. Diesen Irrglauben und Weltuntergangstaumel griff ein Schüler Kuniyoshis, Utagawa (Ochiai) Yoshiiku nochmals mit seinem Pilgermotiv HŌNEN OKAGEMAIRI NO ZU auf. Zu sehen ist darauf eine Menschenmenge, die Amulette mit der Inschrift *Amaterasu-Schrein* mit ihren eifernden Händen zu erhaschen sucht.<sup>418</sup>

In diesen Zeitraum fällt die Bakumatsu-Phase, (幕末<sup>419</sup>) eine Ära, die das Ende des *sakoku* markierte und den Sieg der Satsuma-Chōshu-Allianz mit sich brachte. Die Herrschaft der Tokugawa-Shōgun war damit vorüber, ihr *bakufu* dem endgültigen Untergang geweiht. Die Bakumatsu-Zeit reicht vom unaufhaltsamen Bröckeln der Macht der Shōgun, eingeleitet durch die Öffnung des Landes, bis über die Reinstitution des japanischen Kaisers durch den neuen Tennō Meiji, also ungefähr von 1853 bis 1867,<sup>420</sup> und sie heizte das Monströse, die

<sup>408</sup> MARCEAU Lawrence E.: Hidden Treasures From Japan. Wood-Block-Printed Picture Books and Albums. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 130.

<sup>409</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 192.

<sup>410</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 241.

<sup>411</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 22.

<sup>412</sup> Ebd. S. 697.

<sup>413</sup> Anmerkung: Nebenbei bemerkt gibt es im bereits erwähnten Computerspiel ROGUE GALAXY für dieses in dieser Zeit auftretende Motiv den ‚Spiel-Move‘ *Rüttel-Schüttel*. In seiner diesen einleitenden ‚Cut Scene‘ bringt ein in comicartiger Graphik dargestellter schwarzer Wels, der vom Himmel auf den Boden kracht, das Computer-Bild zum Beben und sorgt dafür, daß die Spiel-Gegner-Kreaturen ebenso durchgeschaukelt werden.

<sup>414</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 323.

<sup>415</sup> SALTER Rebecca: Japanese Popular Prints: From Votive Slips to Playing Cards. Honolulu: University of Hawaii Press, 2006. S. 65.

<sup>416</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 193.

<sup>417</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „Why not, it’s okay!. Vgl. Ebd. S. 193.

<sup>418</sup> Ebd. S. 193.

<sup>419</sup> <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=165259>.

<sup>420</sup> Ebd.

Exaggeration in der japanischen Kunst noch weiter an.<sup>421</sup> So ging mit dem Niedergang der Tokugawa und dem erstarkenden Tennō-Kult eine Hinwendung zum Folkloristischen und dessen Studium – *minzokugaku* (民俗学)<sup>422</sup> –, die staatlich forcierte Hinwendung zur Shintō-Religion einher, die, wie zu sehen war, bereits im Stand der Bauern neue Früchte getragen hatte. Das animistische Shintō streckte seine Hände also aus nach der vor der Tür stehenden Moderne und wurde dabei von einer Phalanx von Monstern *yōkai* (妖怪)<sup>423</sup> oder *bakemono* (化け物)<sup>424</sup> begleitet. Noch Yanagita Kunios (1875-1962) *YŌKAI DANGI* von 1936 wurzelt in dieser Zeit des Übergangs und zeigt, daß die Wirkung des Studiums der Monster und Geister tatsächlich weit in die Moderne hineinreicht.<sup>425</sup> Es etablierte sich die mit Yanagita Kunio sowie Inoue Enryō (1858-1919)<sup>426</sup> assoziierte Forschungsrichtung des *yōkaigaku*.<sup>427</sup> Diese Forschung hatte weitreichende Effekte und führt geradewegs in die Gegenwart der Manga-Ästhetik; im Zentrum hierbei steht die noch zu besprechende Figur des Mangaka Mizuki Shigeru.

Ein dezidierter Publikumsgeschmack begleitet diese sensible Phase der japanischen Geschichte. Bizarre Werke des Ukiyo'e liegen an der Schwelle zur neuen Zeitstimmung, die mit der Öffnung zum Westen kollidiert. Viele besonders charakteristische dabei sind von Utagawa Kuniyoshi; es sind Arbeiten, welche die transitorische Atmosphäre der Bakumatsu-Zeit als „kollektive Endzeithysterie“<sup>428</sup> fassen:

„die Darstellung übernatürlicher Themen erreichte (... in Japan, die Verf., ...) einen Höhepunkt im neunzehnten Jahrhundert, einer Zeit, als Künstler miteinander wetteiferten, den beschleunigten Appetit des Publikums nach Bildern des Bizarren und Makaberen zu befriedigen. Als Reaktion auf diese Herausforderung wandten sich die Illustratoren ihrer kulturellen Vergangenheit zu, nach außen der Kunst anderer Länder entgegen und nach innen in das Reich der Imagination.“<sup>429</sup>

<sup>421</sup> Vgl.: FIGAL Gerald: *Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham, London: Duke University Press, 1999. S. 21-S. 37, S. 259.

<sup>422</sup> Ebd. Prolog 4, Prolog 8.

<sup>423</sup> Ebd. S. 268.

<sup>424</sup> Ebd. Prolog 8.

<sup>425</sup> Ebd. Prolog 5.

<sup>426</sup> FOSTER Michael Dylan: *The Otherworlds of Mizuki Shigeru*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human. Volume 3*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 10.

<sup>427</sup> FIGAL Gerald: *Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham, London: Duke University Press, 1999. Prolog 8.

<sup>428</sup> KATŌ Shūichi: *Japan: Spirit & Form*. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 195. Vgl. auch: S. 195-S. 201.

<sup>429</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „[t]he depiction of supernatural themes reached an apogee during the nineteenth century, an age when artists vied with each other to satisfy the public's quickened appetite for images of the bizarre and the macabre. In response to the challenge, illustrators turned back into their cultural past, outwards towards the art of other lands, and inwards to the realm of imagination.“ Vgl.: NAPIER Susan J.: *Anime. From Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Pelgrave, 2001. S. 21. Anmerkung: Susan Napier ergänzt – ebd. S. 22 –, daß Mangaka und Animatoren heutzutage, um bizarre und makabere V-Effekte zu erzeugen, ebenfalls enorme interkulturelle Bezüge in ihre Arbeiten einbauen und ebenfalls in tiefe Bereiche ihrer Imagination eintauchen müssen, damit sie mit ihrem Produkt gegen die Konkurrenz bestehen können. Dadurch ist auch auf der anderen Seite des Erdballs ein ewiger Kreislauf des Exotismus entstanden.

### 1.3.2. Ein Seismograph seiner Epoche: Utagawa Kuniyoshis Darstellungen des Übernatürlichen, Geisterhaften

Der Künstler Kuniyoshi ist in vielerlei Hinsicht – bezogen auf die Comic-Kunst, bezogen auf den Expressionismus und den expressionistischen Stummfilm – beachtenswert. Immer wieder schimmert



Abbildung 37a

bei Utagawa Kuniyoshi das Groteske,

Unheimliche, die Faszination an der Darstellung des Übersinnlichen durch. Schon das Ukiyo'e-



Abbildung 37b

Anime-Ästhetiken sowie den chaotisch zuckenden Blitzen vor einem dramatischen, schwarzgetränkten Himmel zukünftige Manga-Dynamiken, vor allem die Energie- und Bewegungslinien, vorweg, obgleich diese im Holzschnitt immer dekorativ dramatisch, graphisch verbleiben, ganz ähnlich wie die Linienführung der Mise-en-scène im expressionistischen Stummfilm. Es gleicht in seiner Sprengkraft, durch seine strahlenförmig-explosionsartige, dicke Strichführung, sowie durch die Farbauswahl frappierend Ludwig Meidners Gemälde APOKALYPTISCHE STADT von 1913 (Abbildung 37b<sup>431</sup>), und damit tatsächlich dem Dekor des expressionistischen Stummfilms zumal auch der Entwurf der Kulisse von DIE STRASSE von Meidner stammt.

Kuniyoshis Druck O'IWA SCHREIN, GEISTERWEGE,<sup>432</sup> der mit dem spukenden Rachegeist der von ihrem Mann vergifteten und dadurch entstellten O'iwa das Publikum zum Gruseln bringt – und auch das Theaterpublikum, denn die Geschichte ist die Grundlage des



Abbildung 38

einflußreichen Stückes TŌKAIDŌ YOTSUYA KAIDAN<sup>433</sup> – ist zwischen 1843 und 1847 entstanden. Aus der gleichen Zeit stammt der Druck KIKU NO REI (DER GEIST DER KIKU

<sup>430</sup> Japanese Prints of the Utagawa School. In: <http://www.brill.nl/brochures/oddprovinces.pdf> am 14.09.2008 um 19:16 Uhr.

<sup>431</sup> ELIEL Carol S.: Die >Apokalyptischen Landschaften< Ludwig Meidners. In: ELIEL Carol S. (Hg.): Ludwig Meidner. Apokalyptische Landschaften. München: Prestel Verlag, 1990. S. 10.

<sup>432</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: O'IWA SHRINE OF GHOST TOURS. Vgl.: JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

<sup>433</sup> Anmerkung: 四谷怪談: „{Werktitel} Yotsuya kaidan (Abk.); Tōkaidō Yotsuya kaidan; (dtsh.) Geistergeschichte von Tōkaidō Yotsuya (Kabuki-Stück von Tsuruya Nanboku; 1835 uraufgeführt; die

VOM BRUNNEN),<sup>434</sup> wieder ein auf einer traditionellen Geistergeschichte basierendes Werk; außerdem sind beide auch in Hokusais HYAKU MONOGATARI festgehalten.

In seiner Serie TŌKAIDŌ GOJŪSAN TSUI, auf der Darstellung der Station KUWANA (ca. 1845 siehe **Abbildung 38**),<sup>435</sup> wird ein Seefahrer vom schattenhaften See-Mönchsmonster *Umibōzu* während eines Sturmes heimgesucht. Kuniyoshi führt nicht nur den Topos der dreiundfünfzig Stationen der Ostmeerstraße einer gespensterhaften Interpretation entgegen, sondern hier auch zwei dominante Gestaltungsmittel des Ukiyo'e widereinander: die schwarze Silhouette gegen die Konkurrenz der Formen und Formate (wie schon anhand seines Druckes der *Tokiwa-gozen* beschrieben), was außerdem eine comicartige ‚Panelisierung‘ durch Subrahmen im Bildkader mit sich bringt. Oberhalb des Motivs befinden sich zwei einander überschneidende, ein- und zweifarbige *mokkō*, in denen der Legendentext eingefügt ist. Rechts daneben ist der weiße Serientitel in einen gleich großen, rechteckigen, schwarzen Subrahmen gefaßt. Darunter ein großes quadratisches Panel, das an den Ecken nochmals angeschnitten wurde. Es ist ein Kasten im Bildkader, der das Motiv mit dem Boot des in Seenot Geratenen rahmt. Jenseits des Bootes ragt bedrohlich die riesige Schattenform von *Umibōzu* bis zur Brust aus dem bis ins obere Viertel des Panels reichenden Wellengang hervor. Nur die runden, weißen Augenringe glühen in seinem kahlen Mönchshaupt auf seiner sonst gänzlich schwarzen Gestalt. Sein Kopf sprengt alle Grenzen, denn er wächst aus dem Motivpanel heraus und überschneidet nochmals die bereits übereinandergelegten, kreisrunden Blütensubrahmen mit den Textelementen.

Berühmt ist auch das phantastische SŌMA NO KODAIRI (MITSUKUNI BEKÄMPFT DAS SKELETTGESPENST, 1845),<sup>436</sup> ein Triptychon, das ebenfalls als Dreiteilung, diesmal nicht von oben nach unten und ineins, sondern horizontal (als ganze Kader) ‚panelisiert‘ ist und ebenfalls einen erklärenden Text (im linken Bildkader) bereithält. Wieder ragt ein Monster; das gigantische Skelettgespenst *Sōma no Kodairi* – heraufbeschworen von der sich im linken Kader befindenden Zauberin *Takiyashahime*, der Tochter des Gegenspielers Taira no Masakado<sup>437</sup> –

」

bekannteste Gespenstergeschichte des klassischen japanischen Theaters; der Rōnin Tamiya Iemon will seine Frau O'iwa vergiften bzw. durch sadistische Behandlung in den Tod treiben, um nach ihrem Tod sozial aufzusteigen; O'iwa verwandelt sich jedoch in einen Rachegeist.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=216262>.

<sup>434</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: KIKU NO REI, GHOST OF KIKU FROM THE WELL. Vgl.: JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

<sup>435</sup> Vgl. WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 269, S. 270ff.

<sup>436</sup>: Manga und Japanische Gegenwartskunst. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 179.

<sup>437</sup> Anmerkung: Taira no Masakado war ein Despot, der seine Macht durch „Raubzüge, Morde und Intrigen“ zu festigen wußte. (Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. 593.) Es wird berichtet, daß er sich selbst als „Neuer Taira-Kaiser“ (Vgl.: HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 85.) , also als „*heishinnō*“ ernannte, was den echten Kaiser dazu veranlaßte, Taira no Sadamori, dessen Vater von Masakado ermordet worden war, dem Usurpator entgegenzuschicken. Obwohl Masakado nach der Eroberung seines Heeres viele Doppelgänger einsetzte, wurde er gefunden und von Taira no Sadamori enthauptet. „Zur Beschwichtigung seines zügellosen Geistes“ erbaute man in der Hauptstadt Heiankyō, dem heutigen Kyōto, einen Tempel. Taira no Masakados verhängnisvoller Schatten reicht in die nächste

vom rechten Bild in das mittlere hinein und bedroht den kämpfenden *Mitsukuni Ōyatarō*, den treuen Gefolgsmann von Minamoto Yoritomo. Auch die Hand des Skelettes im mittleren Bild verkettet die Triptychon-Bildkader – wie im Manga die Panels – szenisch miteinander. Bezeichnenderweise war Kuniyoshi bereits im Besitz eines westlichen Anatomiebuches, dessen genaues Studium ihm erlaubte, in dieser düsteren Gespensterdarstellung mit anatomischer Sicherheit das Skelett wiederzugeben,<sup>438</sup> was dem Phantasmagorischen eine Realitätsebene, eine neue Qualität der Verstörung hinzufügte.

Kuniyoshis ebenso aufgewühltes Thema über die Legende des Drachenpalastes am Grunde des Meeres ist in starken Warmkaltkontrasten gehalten und wimmelt erneut von Seeungeheuern und phantastischen Gestalten. Dieses RYŪGŪ TAMATORIHIME NO ZU ist wieder ein *nishiki'e*-Tryptichon, das einzelne Szenen, deren strukturierte Handlungen parallel zueinander im Vorder-, Mittel- und Hintergrund stattfinden und sich von Bild zu Bild fortsetzen, miteinander demnach wieder in Manga-Art szenisch verkettet.<sup>439</sup>

Alle diese Werke Kuniyoshis dokumentieren folglich die Tendenz in der japanischen Kunst der Mitte des 19. Jahrhunderts, die Dingwelt in das Reich einer apokalyptischen Imagination zu transportieren. Gerade das letzte Motiv, das RYŪGŪ TAMATORIHIME NO ZU, bildet außerdem – im reziproken Stiltransfer – den Bildhintergrund von Edouard Manets Gemälde von BERTHE MORISOT (1870).<sup>440</sup>

1853 wurde der sich wohl auf die populäre Unterhaltungsform der Wasserspiele – *mizu karakuri* – beziehende Druck DER DRACHENPALAST AM GRUNDE DES MEERES; ZIELEN AUF DEN BERG FUJI, WASSERUNTERHALTUNGEN<sup>441</sup> von Kuniyoshi herausgebracht. Hier amüsieren sich Wassergötter auf hohem Niveau, indem sie mit Pfeilen am Meeresgrund nach dem Berg Fuji zielen. Dieses am Rande einer neuen Zeit stehende Werk verbindet den Willen zur Phantastik mit der Welt des ‚Entertainments‘, was einem japanischen Ästhetik-Phänomen zuarbeitet, das in der Tat sehr eng mit den Grundtendenzen des deutschen Expressionismus korrespondiert:

」

Generation; der Sohn Yoshikado und die Tochter *Takiyasa/Takiyashahime* sollen schwarze Magie praktiziert und einer Räuberbande angehört haben. Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. 593-S. 594.

<sup>438</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 191.

<sup>439</sup> Ebd. S. 192.

<sup>440</sup> Ebd. S. 192.

<sup>441</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: DRAGON'S PALACE OF BOTTOM SEA AIM AT MT. FUJI, WATER ENTERTAINMENTS. Vgl.: JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

## 1.4. Eroguronansensu

### 1.4.1. Misemono: Spektakelkultur

Im Herbst 2005 stellte das *JAPAN UKIYO'E MUSEUM* in Matsumoto, wie Fritz Lang in seinen



Abbildung 39

AUGEN DES DR. MABUSE, der das Credo der Stummfilme noch einmal zusammenfaßt. Der Titel der japanischen Ukiyo'e-Ausstellung lautete: *MISEMONO*,<sup>442</sup> und auch das Credo der Misemono (見世物)<sup>443</sup> liegt im Herzeigen, Vorzeigen, auf den Präsentiertisch stellen.

„Jahrmärkte und Volksbelustigungen“ – *misemono* – haben eine lange Tradition.<sup>444</sup> Sie entstanden bereits Ende des 16. Jahrhunderts am Kamogawa in Kyōto, nahe der Shijō-Brücke,<sup>445</sup> sollten aber vor allem in der Ansei-Ära (1854-1860), also inmitten der Bakumatsu-Phase und der Zeit des großen Erdbebens, bis in die späten 1880er Jahre eine

besonders große Erfolgswelle erleben.<sup>446</sup> Mobile Läden mit Köstlichkeiten reichten sich an Tee- und Sakestände, an „Kaufbuden für Tand und Schnickschnack“.<sup>447</sup> Neben sich feilbietenden „käuflichen Mädchen und willigen Knaben“<sup>448</sup> konnte man Akrobatik, *kyokugei*, und *kijutsu*, also „Zaubereien und Taschenspielertricks“, betrachten.<sup>449</sup> Es gab Wasserspiele – *mizu karakuri* –, Fächerspiele – *ōgi no te* –, Tänze – *odori* –, Affentheater – *saru shibai* –, Parodien auf Menschen des Zeitgeschehens – *shichimensō* – oder Stimmimitationen von Kabuki-



Abbildung 40



Abbildung 41a



Abbildung 41b

<sup>442</sup> Anmerkung: Der in das Internet gestellte Teil der Exhibition nennt sich jedoch *MISEMONO* (things to show). VARIETIES OF SHOWMAN AT EDO. Vgl. [http://homepage.mac.com/sakai\\_nobuo/JUM\\_Exhibitions/Menu156.html](http://homepage.mac.com/sakai_nobuo/JUM_Exhibitions/Menu156.html) am 19.02.2006 um 17:36 Uhr.

<sup>443</sup> Anmerkung: „Ausstellung {f}; Schaustellung {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=201274>.

<sup>444</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 373.

<sup>445</sup> Ebd. S. 373.

<sup>446</sup> KAWAMOTO Tsutomu: Nishiki-e depicting Iki-ningyo. In: [http://www.ndl.go.jp/en/publication/ndl\\_newsletter/155/557.html](http://www.ndl.go.jp/en/publication/ndl_newsletter/155/557.html) am 16.09.2008 um 17:42 Uhr.

<sup>447</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 373.

<sup>448</sup> Ebd. S. 373.

<sup>449</sup> Ebd. S. 376.



Lieblingen.<sup>450</sup> Auch vereinfachte Ausschnitte populärer Kabuki- oder Bunraku-Stücke und andere Theaterszenen wurden auf kleinen Privatbühnen gezeigt.<sup>451</sup>

Vorwiegend die Utagawa-Schule, zu welcher der Künstler Kuniyoshi gehörte, kaprizierte sich auf die *misemono*'e,<sup>452</sup> auf Drucke, die diesen kirmesartigen Trubel dokumentierten, wobei wohl die meisten Misemono'e heute gar nicht mehr existieren. Sie galten größtenteils als „Gebrauchskunst“ und



Abbildung 42a

hatten oftmals einen ähnlichen Status wie die *misemono tsujibira*, also gemeine Werbeplakate und Handzettel, die als *sumizuri*'e (Tuschedruckbilder) in großer Zahl produziert, kostenlos ausgeteilt oder ausgehängt wurden.<sup>453</sup>

In Edo konzentrierten sich diese Jahrmärkte lange Zeit auf das Theaterviertel von Nihonbashi, die Ryōgoku-Brücke in Edo<sup>454</sup>



Abbildung 42b

und auf das Gelände des Asakusa Tempels. Sie befanden sich auch in allernächster Nähe zum Yoshiwara,<sup>455</sup> und so waren an diesen Orten „das ganze Jahr über Kirmesattraktionen zu bestaunen“,<sup>456</sup> auch in den eigens dafür errichteten Theatern, *misemonogoya* genannt (見世物小



Abbildung 42c

屋<sup>457</sup>):

„Da tummelten sich Riesen, Zwerge und Kraftprotze, Akrobaten und Jongleure, Spinnenmenschen und Schlangenfrauen; da gab es Dreibeinige und Einäugige zu sehen, kämpften Blinde gegen Frauen im Ringkampf, gab es eine Einmann-Kabuki-Show und einen Einmann-Ringkampf zu bestaunen, Ballartisten vollbrachten atemberaubende Kunststücke und Hochseilartisten schienen sich der Schwerkraft entzogen zu haben.“<sup>458</sup>

In seiner Serie HERVORRAGENDES AUS EDO, DIE NUMMER EINS DER FÜHRENDEN UNTERHALTUNGEN<sup>459</sup> dekliniert Ichiyūsai/Utagawa Kuniyoshi diese Welt des karnivalesken

<sup>450</sup> Ebd. S. 376.

<sup>451</sup> Ebd. S. 376.

<sup>452</sup> Ebd. S. 374.

<sup>453</sup> Ebd. S. 374.

<sup>454</sup> FIGAL Gerald: Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan. Durham, London: Duke University Press, 1999. S. 21-S. 22.

<sup>455</sup> ROWTHORN Chris, ASHBURNE John, ATKINSON David, BENDER Andrew, BENSON Sara, McLACHLAN Craig: Lonely Planet. Melbourne, Oakland, London, Paris: Lonely Planet Publications, 2003. S. 161.

<sup>456</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 373.

<sup>457</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 149.

<sup>458</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 374.

<sup>459</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: EXCELLENT OF EDO, NO. ONE ENTERTAINMENT TOPS. Vgl.: JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

„Entertainments“ durch; so im Druck UNTERHALTUNG MIT EIERN UND HÜHNERN<sup>460</sup> (siehe **Abbildung 39**), der zwischen 1843 und 1847 entstanden ist und eine Jongleur- oder Dressurnummer darstellt. Ein Kunisato-*ga*, also ein Bild „gemalt von“<sup>461</sup> dem Künstler Kunisato aus der Kunisada-Linie, <sup>462</sup> zeigt eine gerne im bürgerlichen Kabuki-Theater eingesetzte Tanznummer: Roter und weisser Löwentanz (1857),<sup>463</sup> der zwar traditionell japanisch scheint, jedoch auch, so der „Executive Director“ und Kurator Sakai N. Gankow im Gespräch,<sup>464</sup> chinesische Ästhetiken verarbeitet und dadurch an ungewöhnlichem Schauwert und Exotik gewinnt, wie es in der Bakumatsu-Phase typisch war.

Das Fremde, Fremdartige, das bald endgültig Einzug in Japan halten sollte, bestimmte einen ganz dezidierten Publikumsgeschmack, und die Misemono bedienten gerade deshalb besonders gerne die voyeuristische Lust mit „Schaubuden zum Begaffen menschlicher Abnormitäten“ an der Ryōgoku-Brücke in Edo.<sup>465</sup>

Kajima Manbei beschreibt noch im Jahr 1922, also bereits inmitten der Taishō-Zeit, fasziniert dieses grotesk-monströse Spektakel, das die Misemono-Monster-Menagerien der Bakumatsu-Ära geboten haben mußten: Man weidete sich u.a. an einem häßlichen „Dämonen-Mädchen“, einem schuppigen „Reptil-Kind“, einem haarigen „Bären-Jungen“, einem Hermaphroditen und einem verwesenden, an Land gespülten Wal, der als Monster-„Sonnenfisch“ ausgewiesen wurde.<sup>466</sup> Das Publikum goutierte demnach – live und als Drucksache – Szenen, die einige Jahre später im westlichen Kino über die Kinoleinwand flimmern sollten, zum Beispiel im expressionistischen Film *FREAKS* (1932)<sup>467</sup> von Tod Browning,<sup>468</sup> oder im ebenfalls expressionistischen *THE MAN WHO LAUGHS* mit ihrem Jahrmarktsschwerpunkt (siehe **Abbildung 40** aus letzterem mit einem altertümlichen Karussell, dessen Fahrt in der darauf folgenden Szene mit entfesselter, subjektiver Kamera gefilmt wurde).<sup>469</sup> Und tatsächlich verklammern sich hier die Epochen und Medien, denn wie Kajima Manbeis Reminiszenz der

---

<sup>460</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: ENTERTAINMENT OF EGGS AND CHICKEN. Vgl.: JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

<sup>461</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 227.

<sup>462</sup> Ebd. S. 248.

<sup>463</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: RED AND WHITE LION DANCE. Vgl.: JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

<sup>464</sup> Fachgespräch mit Direktor Sakai Gankow N., am 24. September 2005 am Vormittag, Japan Ukiyoe Museum, Matsumoto.

<sup>465</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 373.

<sup>466</sup> FIGAL Gerald: Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan. Durham, London: Duke University Press, 1999. S. 22.

<sup>467</sup> EVERSON William K.: Klassiker des Horrorfilms. Citadel-Filmbücher bei Goldmann. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 1980. S. 85ff.

<sup>468</sup> Anmerkung: Und auch hier reißt die Traditionslinie nicht ab: In der Folge *HUMBUG*, aus der zweiten Staffel der amerikanischen Science Fiction- und Horrorserie *AKTE X*, – EDWARDS Ted: *X-Files Confidential. The Unauthorized X-Files Compendium*. Boston, New York, Toronto, London: Little, Brown And Company, 1996. S. 120. – treffen ‚Zirkusfreaks‘ und die immer in ‚Low Key‘ gehaltene Gesamtatmosphäre, also der Stil noir wieder aufeinander. Diese Folge, von Darin Morgan geschrieben, ist natürlich ein Intertext zu Tod Browning's Film *FREAKS*.

<sup>469</sup> Anmerkung: Diese japanische Seite wurde von Fukutomi Noriko für dieses Projekt übersetzt. Vgl.: <http://www.rakugo.com/library/future.html> am 28.02.2005 um 16:00 Uhr.



Bakumatsu-Misemono in den Zwanziger Jahren des Zwanzigsten Jahrhunderts zeigt, fand dieser Geschmack am Grotesken und Bizarren in Japan in der Moderne neue Gestaltungsmöglichkeiten:

Die Misemono<sup>470</sup> der Bakumatsu-Phase und die daraus hervorgegangene visuelle Kultur stellten wie die expressionistische Kunst das Paradigma des *eroguronansensu*. Ab den späten 1920ern und losgetreten durch den Börsencrash und die große Depression<sup>471</sup> bekam das Groteske, Exzentrische in der Kultur in Japan neuen Aufwind, und es hatte den Anschein, daß es auch eine phasenversetzte Reaktion auf den Expressionismus und den expressionistischen Stummfilm war. Schon 1921/1922 hatte Fritz Lang mit einem offenbar seismographischen Vorgefühl in den DR. MABUSE-Stummfilmen Teil I: DER GROSSE SPIELER: EIN BILD DER ZEIT und Teil II: INFERNO: EIN SPIEL VON MENSCHEN UNSERER ZEIT (siehe **Abbildungen 41a, 41b**) seinen skrupellosen Spieler *Dr. Mabuse* in das Epizentrum allen Aktiengeschehens gesetzt. Er zeigte, wie *Dr. Mabuse* die Börse durch seine manipulativen Spekulationsspielchen in heilloses Chaos stürzt – wie es dann tatsächlich mit dem großen Börsencrash 1929 geschah. Lustvoll bringt *Mabuse* persönlichen Ruin und Herzinfarkte über die Menschen und läßt das vormals lebendige Aktienspektakel nach dem Crash leergefegt zurück. Einzig *Dr. Mabus* Gesicht überblendet am Ende wie ein böses Gespenst seinen Tatort, der die Welt in die Depression gestürzt hat. In Japan brach erst nach dem Börsencrash von 1929 das *eroguronansensu jidai* (エログロナンセンス時代<sup>472</sup>), das Zeitalter des Erotischen, Grotesken, Unsinnigen aus. Man berief sich auf den monströs übertriebenen Kunst- und Literaturgeschmack der Edo-Zeit,<sup>473</sup> vor allem der Bakumatsu-Phase. Zugleich wurden, in der Begegnung der Kulturen, die mit der Öffnung Japans in der Bakumatsu-Phase eingeleitet worden war, die dunkel-exzentrischen Darstellungstraditionen des Westens integriert. In dieser Zeit hätte man die urban schillernde Hauptstadt Japans daher tatsächlich „leicht für einen Doppelgänger Berlins halten können“.<sup>474</sup> Verwunderlich ist das nicht, denn auch der expressionistische Stummfilm mit seinem nicht minderen Gehalt an *eroguronansensu* war rege mit dem Jahrmarkt, dem Vaudeville, dem Varieté verquickt und so dem gerade mal zwanzig Jahre vorausgegangenen ‚Kino der Attraktionen‘ verbunden geblieben:

---

<sup>470</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Das englische Motto der Ausstellung wurde aber auch auf einigen Schautafeln frei übersetzt als „FEELING OF EXCITEMENT“ geführt.

<sup>471</sup> TATSUMI Takayuki: Prescriptions for Rampomania. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Rampo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. VIII., JACOBOWITZ Seth: Translator's Introduction. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Rampo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. XIX.

<sup>472</sup> Anmerkung: „Zeit {f} des erotisch-grotesken Nonsense (zu Beginn der Dreißiger Jahre)“, bzw. schon in der Taishō-Zeit, wie man sieht. Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=26648>. Auch Patrick Galbraith datiert diese Zeit treffender von den 1920ern ausgehend bis in die 1940er: Vgl.: GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 68.

<sup>473</sup> ELLIOTT David: Tokyo-Berlin/Berlin-Tokyo. Ein fortgesetzter Dialog zwischen modernen Städten. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOTT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 16.

<sup>474</sup> Ebd. S. 16.

„Genau diese Nutzbarmachung des Visuellen, dieser Akt des Zeigens und Ausstellens, ist für mich das deutlichste Kennzeichen des Kinos vor 1906.“<sup>475</sup>

Filmhistorisch zwar nicht mehr unter dem Kino der Attraktionen subsumierbar, ließ auch der expressionistische Stummfilm der Zwanziger Jahre des letzten Jahrhunderts, seiner Narrativität<sup>476</sup> zum Trotz, kein Spektakel, keinen Schaubudenzauber aus. Filmtitel wie DAS WACHSFIGURENKABINETT oder VARIETÈ betonten



Abbildung 43a

dies, und bei Ernst Lubitsch verlagerte sich das jahrmartartige Spektakel darüber hinaus ins Exotische – DIE AUGEN DER MUMIE MA (1918), SUMURUN (1920) – oder in seine Massenspektakelfilme.<sup>477</sup> Da ist außerdem die doppelte Zurschaustellung eines somnambulen ‚Freaks‘



Abbildung 43b

namens *Cesare* (hier entsprechende **Abbildungen** – 42a bis 42c – aus dem Film DAS CABINET DES DR. CALIGARI); sowohl durch den Jahrmarktschreier und *Doktor Caligari* als auch selbstreflexiv durch die Traumapparatur, den Kinoprojektor selbst, der dem Publikum symbolisch-denotativ

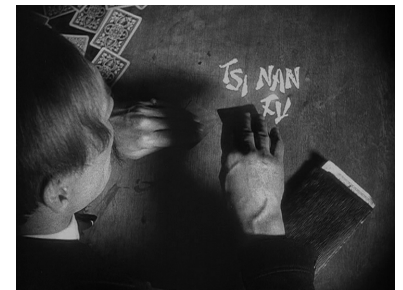


Abbildung 43c

in Person des *Cesare* vor Augen geführt wird. Eine andere Filmszene, die sich auf Stilelemente des Kinos der Attraktionen (und auf die Misemono) beziehen ließe, ist erneut in Fritz Langs voyeuristischem DR. MABUSE zu finden. Der Film fundierte, wie Kajima Manbeis begeisterte Reminiszenz der Bakumatsu-Misemono, das *eroguronansensu jidai*; der zweite Teil des Stummfilms und Kajimas Schilderung sind bezeichnenderweise beide aus dem Jahr 1922:

Die Szene zeigt einen „experimentellen Abend“. Verführer und Hypnotiseur *Dr. Mabuse* führt im Kostüm des *Sandor Weltmann* eine Massensuggestion durch (siehe **Abbildungen 43a-43c**). Als ob es sich hier um einen Zaubertrick von Georges Méliès handelte, läßt *Mabuse* eine orientalische Karawane auftauchen und wieder verschwinden. „*Tsi Nan Fu*“: Eine chinoise Sequenz fügt sich in DR. MABUSE in die Suggestions-Motivkette des Filmes. Erneut läßt der titelgebende weltmännische Bösewicht (Rudolf Klein-Rogge) beim Kartenspiel seinen Verfolger, *Staatsanwalt von Wenk* (Bernhard Goetzke), mit diesen Worten und seinen hypnotischen Augen ins Reich des Unterbewußten gleiten. Dabei bedient er sich eines

<sup>475</sup> GUNNING Tom: Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde. In: Meteor. Texte zum Laufbild. Wien: PVS Verleger, Ausgabe/Nr. 4, Juni 1996. S. 35ff.

<sup>476</sup> Vgl.: Den Begriff des „Kinos der narrativen Integration“, z.B. bei: PEARSON Roberta: Das Kino des Übergangs. In: NOWELL-SMITH Geoffrey (Hg.): Geschichte des internationalen Films. Stuttgart, Weimar: Metzler Verlag, 1998. S. 25.

<sup>477</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Hill, Inc., 1994. S. 107.

fernöstlichen Aussehens und polyglott einer chinesischen Wortformel. Er beherrscht das Exotisch-Mystische, was als Metapher dafür steht, daß er, *Dr. Mabuse*, ein Eingeweihter der Geheimnisse jenes Traumreiches ist, das der ferne Osten in dieser Zeit für den Westen symbolisierte. Gleich mit dem Erscheinen des Schriftzuges *Tsi Nan Fu*, fällt *Staatsanwalt von Wenk* nun in den Zustand der Hypnose, sodaß nun auch der Verfolger zur willfähigen Puppe des Verbrechers *Dr. Mabuse* wird, was den Staatsanwalt fast das Leben kostet. Die graphische Berufung auf das Chinoise, die ja auch in der Bakumatsu-Periode im japanischen Ukiyo'e praktiziert wurde, verstärkt noch einmal die Botschaft der Bilder und betont die denotative Betrachtungsweise des Kinos als eine exotische Schaunummer und Suggestionsapparatur.

Der expressionistische Stil bot demnach, dem neuesten japanischen Publikumsgeschmack geschuldet, starke Adaptationsanreize im Japan des *eroguronansensu jidai*. Bereits zur deutschen Hochphase des expressionistischen Stummfilms liefen deshalb die Fäden der dunklen (expressionistisch-noirischen) Darstellungsverfahren vor allem im Œuvre des Schriftstellers Edogawa Ranpo (1894-1965)<sup>478</sup> zusammen, die schließlich im *eroguronansensu jidai* mündeten. Edogawa Ranpos schon in der Moderne angesiedelte Kurzgeschichten lagen genau im Spannungsfeld der schwarzen Romantik,<sup>479</sup> des Expressionismus und den Misemono. Es wird noch genauer zu verfolgen sein, welche expressionistischen Filme in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts in Japan in die Kinos kamen; *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* jedenfalls lief in Japan bald nach seiner Uraufführung an und dann auch noch einmal als Reprise.<sup>480</sup>

So steuert das Ende von Edogawa Ranpos *NI HAIJIN* (*TWO CRIPPLED MEN*,<sup>481</sup> 1924) geradezu eine Verklammerung der Kernelemente von *DR. MABUSE* und *DR. CALIGARI* an – die des Somnambulismus und der suggestiven Manipulation.

Ein alter, seelisch verkrüppelter Mann, *Ihara*, erzählt seine Lebensbeichte vor der Kulisse eines japanischen Onsen einem gleichaltrigen, im Ersten Weltkrieg entstellten Gast namens *Saito* – den *Ihara* erst kürzlich an der heißen Quelle kennengelernt zu haben meint. Er habe in seiner Jugend als Student im somnambulen Zustand eine schreckliche Schuld auf sich geladen. Er habe im Schlafwandeln den gräßlichen Mord an seinem Vermieter begangen. Darauf fragt ihn sein Zuhörer, der dem Erzählenden die ganze Zeit mit bohrendem Blick gelauscht hat, ob *Ihara* immer noch Anfälle des Schlafwandeln überkämen. Als dieser verneint, beginnt *Iharas* Gegenüber in überlegener Art zu deduzieren, daß *Ihara* durch den manipulativen *Kimura*, einen ehemaligen Freund, Kommilitonen und Mitbewohner, sowohl der Somnambulismus als auch die Mordtat suggeriert worden ist. Hier gleicht der studierte *Kimura Dr. Caligari* und *Dr. Mabuse*, die ja ebenso mit den Mitteln der Suggestion arbeiten, wobei *Dr. Caligari* sich sogar

---

<sup>478</sup> HARRIS James B: Preface. In: EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. ix.

<sup>479</sup> TATSUMI Takayuki: Prescriptions for Rampomania. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. X.

<sup>480</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 152.

<sup>481</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 171.

einen Somnambulisten herangezüchtet hat, genauso wie *Kimura*, der *Ihara* ja nur glauben gemacht hat, ein Schlafwandler zu sein.

So habe *Kimura*, folgert *Saito*, die Tat aus Haß begangen, und nur, um seine eigenen Spuren zu verwischen, den verweichlichten Händlersohn *Ihara* den Polizeiermittlungen und den darauf folgenden Schuldgefühlen ausgesetzt, die ihn für sein ganzes Leben gezeichnet und deformiert haben. Nun erkennt *Ihara* das Gesicht seines Gegenübers wieder. *Saito* ist *Kimura*, der in spiegelbildlicher Umkehrung eigentlich die lebenslange, deformierende Schuld mit sich trägt, und der sich nun, den Blickkontakt meidend, wie „ein Tier“ aus dem Raum stiehlt.<sup>482</sup>

Schließlich erfindet Edogawa Ranpo mit seinem literarischen KAIJIN NIJŪICHI MENSŌ, also „dem mysteriösen Mann mit den einundzwanzig Gesichtern“ einen Gegenspieler für seinen Detektiv *Akechi Kogorō*,<sup>483</sup> der wiederum dieselbe multiple Persönlichkeitsstruktur aufweist, wie die seines Zeitgenossen, Fritz Langs *Dr. Mabuse*. Nochmals scheint in der Geschichte MERA HAKASE NO FUSHIGINA HANZAI (DOCTOR MERA'S MYSTERIOUS CRIMES, 1932) eine Kombination sowohl aus *Dr. Mabuse* als auch aus *Dr. Caligari* am Werke zu sein. Hier bringt der zwielichtige *Dr. Mera* mit einem Spiegeltrick und der mystischen Kraft des Mondlichtes wie ein Marionettenspieler seine Opfer im gegenüberliegenden Haus dazu, sich umzubringen, indem er sie die gleichen Dinge tun läßt, wie eine Puppe, die wie sie gekleidet, also ihr Spiegelbild ist. Auch hat er eine eindrucksvolle Augensammlung, die an das Maskenkabinett *Dr. Mabuses* erinnert, welches dann nochmals äußerst entsetzlich im Tonfilm DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE von 1933 inszeniert werden sollte und ein Jahr nach der Geschichte um *Mera Hakase* in die Kinos kam.<sup>484</sup>

Ohnehin spielt der Spiegel in Edogawas Werk eine besonders wichtige Rolle – wie dies später im (Anime-) Werk von vor allem Oshii Mamoru zu beobachten sein wird.<sup>485</sup> In Edogawas wohl berühmtester Kurzgeschichte, KAGAMI JIGOKU (DIE SPIEGELHÖLLE<sup>486</sup>) von 1926, die bereits ein Jahr nach der zweiten großen Reprise von DAS CABINET DES DR. CALIGARI in Japan erschien, etabliert sich Edogawas zentraler Fokus auf das Sehen und auf alle Spielarten des Optischen, der Illusion, des Wahns und Voyeurismus', wodurch sich auch dieses Werk eng an den expressionistischen Film, vor allem DAS CABINET DES DR. CALIGARI, anlehnt. So führt Edogawa den Leser in KAGAMI JIGOKU, wie CALIGARI, in ein Kabinett und damit auf ein Bild, das sich selbst enthält, zu, also auf das *Mise-en-abîme*:

Aufgrund seines obsessiven Interesses an Linsen, optischen Geräten und Spiegeln schließt sich *Kan Tanuma* in einer Kugel ein, deren Innenwand aus einem als einziges Stück gearbeiteten Spiegel besteht. Es gibt nichts in diesem Innen, was er sieht, das nicht er selbst ist. Als man ihn

---

<sup>482</sup> Ebd. S. 193.

<sup>483</sup> Vgl. SCHREIBER Mark: Introduction. In: EDOGAWA Ranpo: The Black Lizard and Beast in the Shadows. Fukuoka: Kurodahan Press, 2006. S. VII.

<sup>484</sup> EDOGAWA Ranpo: Doctor Mera's Mysterious Crimes. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. 101ff.

<sup>485</sup> UENO Toshiya: Kurenai no metalsuits, „Anime to wa nani ka/ What is animation“. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Emerging Worlds of Anime and Manga. Volume 1. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006. S. 114, S. 118.

<sup>486</sup> BOCK Silke & MORI-ŌGAI-GEDENKSTÄTTE (Hg.): Edogawa Ranpo: Die Spiegelhöhle. Berlin, 1998., EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 107ff.

herausläßt, ist *Kan Tanuma* wahnsinnig geworden. DIE SPIEGELHÖLLE stellt so vor allen Dingen einen japanischen Beitrag zum Kinozeitalter und seinen sich vervielfachenden, zugleich selbstreflexiv zurückgeworfenen Wirklichkeiten dar, die es reproduzierte.<sup>487</sup> Deutlich tritt diese Selbstreflexivität noch in den Manga Tezuka Osamus oder Mizuki Shigerus hervor, wo auch immer wieder die Grundsteine des Mediums Manga abgeklopft und dem Leser zurückgespiegelt werden. Damit stehen diese Manga nicht nur in japanischer Tradition, sondern auch mit dem expressionistischen Stummfilm in Wechselwirkung, der ja auch immer wieder selbstreflexiv seine Jahrmarkthaftigkeit, das Zurschaustellen, besonders von Deformationen – gerade auch seelischen – wie die *Misemono*, in den Blickmittelpunkt zu setzen mußte.

Als einer der ersten „selbstreflexiven“ Romane gilt E.T.A. Hoffmanns Märchenroman DER GOLDNE TOPF, der durch seine hochvisuelle Sprache die expressionistischen Bilderwelten des Weimarer Kinos geradezu vorwegnimmt.<sup>488</sup> Und schon Edgar Allan Poe, war

„zunächst weniger von der »British Gothic« beeinflusst (Ossian-Kult, Schauerromane wie *Ambrosio the Monk* von Matthew Lewis, auch dessen Balladen *Tales of Terror* von 1799), sondern von der »German Gothic« der schwarzen Romantik, repräsentiert etwa von Ludwig Tieck, Justinus Kerner oder E.T.A. Hoffmann.“<sup>489</sup>

Auch der GOLEM-Autor Gustav Meyrink, der große literarische Impulsgeber des expressionistischen Filmes, bezog sich auf Poe; Buchexemplare von sowohl Edgar Allan Poe als auch E.T.A. Hoffmann befanden sich in seiner Bibliothek.<sup>490</sup> Noch direkter ist der Einfluß Poes auf Edogawa Ranpo (江戸川乱歩; eigentlich Hirai Tarō<sup>491</sup> genannt). Sein Pseudonym ist eine phonetische Anspielung, die Edogawa, also Edgar; Ranpo, also Allan Poe – mit dem Schriftsteller Edgar Allan Poe zusammendenkt. Zugleich ist das Pseudonym ein Wortspiel, das in der verstörenden Übersetzung der Kanji auch als „den Edogawa, in Unordnung geraten, entlang taumelnd“<sup>492</sup> gelesen werden kann. Edogawa war also ein exzentrischer Zeitgenosse, dessen Blick bereits in Verbund mit einer japanischen Geistermode und -tradition intensiv nach Westen gewandt war. So bürstet Edogawa auch immer wieder Fjodor Michajl Dostojewskij gegen den Strich in Geschichten, die den perfekten Mord schildern – zum Beispiel seine Variation über u.a. den Rorschach-Test mit dem Titel SHINRI SHIKEN (THE

<sup>487</sup> Vgl.: KIRCHMANN Kay: Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität. In: AMANN Frank, KEIPER Jürgen, KALTENECKER Siegfried (Hg.): Film und Kritik. Selbstreflexivität im Film. Frankfurt am Main: Stroemfeld Verlag, Ausgabe/Nr. 2, November 1994.

<sup>488</sup> Anmerkung: Vgl. HOFFMANN E.T.A.: Der goldne Topf. Stuttgart: Reclam Verlag, 1993. S. 151.

<sup>489</sup> Vgl.: KERLEN Dietrich: Edgar Allan Poe. Der schwarze Duft der Schwermut. Biographie. Berlin: Ullstein Verlag, 1999. S. 253.

<sup>490</sup> FRANK Eduard: Einleitung. In: MEYRINK Gustav: Das Haus zur letzten Latern. München, Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag, 1973. S. 17. S. 13.

<sup>491</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. U4.

<sup>492</sup> Vgl. SCHREIBER Mark: Introduction. In: EDOGAWA Ranpo: The Black Lizard and Beast in the Shadows. Fukuoka: Kurodahan Press, 2006. S. xiv. Und: Vgl.: *edogawa* (江戸川): „[1] {Flussn.} Edogawa {m} (Nebenfluss des Sumida-gawa; Präf. Chiba und Groß-Tōkyō). [2] {Familienn.} Edogawa {nkA}.“: Vgl. <http://www.wadoku.de/comment.jsp?entryid=25904>; (*midare*, (乱れ): Unordnung {f}; Verwirrung {f}; Unregelmäßigkeit {f}; Störung {f})“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=201391>: *Ran* (乱) „Unruhen {fpl}; Aufstand {m}; Bürgerkrieg {m}; Unordnung {f} // Krieg {m}; Schlacht {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=218215>: *Pō* (歩): „Gehen {n}; Laufen {n}“. Vgl.: <http://www.wadoku.de/comment.jsp?entryid=9329>.

PSYCHOLOGICAL TEST,<sup>493</sup> 1925). Edogawa teilte damit die Verehrung für Dostojewskij mit den Expressionisten, vor allem dessen Roman SCHULD UND SÜHNE.<sup>494</sup> Auch schätzte er Franz Kafka. Nachhaltig beeinflusste ihn dessen Thema der Metamorphose.<sup>495</sup>

Doch vor allem kristallisierte sich in Edogawas Schaffen sein mit der Romantik und dem filmischen Expressionismus gemeinsames Interesse an Spiegelbildern, Einbildungen, Visionen und dem voyeuristischen Spektakel heraus. Besonders die Geschichte OSHI'E TO TABISURU OTOKO (THE TRAVELLER WITH THE PASTED RAG PICTURE,<sup>496</sup> 1929) vergleicht sich deshalb ganz direkt mit dem berühmten NACHTSTÜCK E.T.A. Hoffmanns DER SANDMANN, was auch Hirano Yoshihiko in seiner Studie HOFUMAN TO RANPO: NINGYŌ TO KŌGAKU KIKAI NO EROSU (übersetzbar als: HOFFMANN UND RANPO: PUPPEN UND DIE EROTIK OPTISCHER INSTRUMENTE) untersucht hat.<sup>497</sup> In seiner Geschichte OSHI'E TO TABISURU OTOKO verblendet Edogawa also E.T.A. Hoffmann mit dem Filmisch-Expressionistischen und Schwarzromantischen sowie zugleich mit dem japanischen Misemono-Spektakel:

Ein Mann berichtet von einer nächtlichen Zugfahrt, die ihn von Uotsu (eigentlich Uozu), wieder zurück nach Tōkyō führt. Uotsu sei ein Seeort, der besonders für seine atmosphärische Optik, seine Luftspiegelungen, bekannt ist.

Diese Geschichte verweist damit also zunächst wieder auf Edogawas KAGAMI JIGOKU und das darin zentrale Spiegelmotiv.

Das Geschehen erscheint ihm wie ein Traum, der, wie alles, was aus dem Unterbewußtsein emporsteige, einen eigentümlich farbreduzierten Eindruck mache, so wie das „Flimmern eines schwarz-weißen Kinobildes“.<sup>498</sup>

Damit liegt Edogawa genau auf der Gedankenlinie der expressionistischen Stummfilme DR. CALIGARI und DR. MABUSE sowie Hugo von Hofmannsthal's Schrift DER ERSATZ FÜR DIE TRÄUME,<sup>499</sup> auf Werken also, die das Kino als Traummedium identifizieren. Zumal auch Edogawa selbst in einem vorher entstandenen Essay, EIGA NO KYŌFU (DIE SCHRECKEN DES FILMS, 1926), sein Grausen beim Filmesehen beschreibt. Filme seien für ihn wie die Träume eines „Opium-Abhängigen“, bedrohlich rückten die „Close-ups“, die „Giganten“ auf

---

<sup>493</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 25ff.

<sup>494</sup> Vgl. BOCK Silke: Über den Autor. In: BOCK Silke & MORI-ŌGAI-GEDENKSTÄTTE (Hg.): Edogawa Ranpo: Die Spiegelhölle. Berlin, 1998. S. 52.

<sup>495</sup> EDOGAWA Ranpo: A Desire for Transformation. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. 215.

<sup>496</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 195ff.

<sup>497</sup> Vgl. TATSUMI Takayuki: Prescriptions for Rampomania. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. XIII.

<sup>498</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 197-S. 198.

<sup>499</sup> HOFMANNSTHAL Hugo von: Der Ersatz für die Träume. In: KAES Anton (Hg.): Kino-Debatte. Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909 - 1929. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1978.

der Leinwand ihm zu Leibe. Gefährlich und Klaustrophobie auslösend sei auch die Brandgefahr des Zelluloids.<sup>500</sup>

Der Reisende sitzt ganz allein mit einem Mann, der noch im alten Stil der 1890er<sup>501</sup> gekleidet ist, in dem Waggon. Der Andere reist mit einem eingewickelten Bild, einem sogenannten *oshi'e* (押絵<sup>502</sup>), also einem Brokat- oder Reliefbild, wobei dieses Medium ebenfalls zum populären Ausstellungsrepertoire der Misemono gehörte. Irgendwann steht der Ich-Erzähler wie gebannt auf und setzt sich unvermittelt zu dem Fremden. Der scheint nur darauf gewartet zu haben dem Reisenden von dem Bild zu erzählen. Auf dem Relief sind mehrere Tatami-Räume mit Hintergründen zu erkennen, die, wie im Kabuki, fluchtpunktartig in die Ferne schweifen. Im Vordergrund ist ein Fenster zu sehen unter dem – die Szenerie eigentümlich verfremdend – ein schwarzer, westlicher Schreibtisch dargestellt ist. Davor wiederum sind zwei einen Fuß hohe Figuren als Relief gesetzt. Da ist ein Mann in einem altmodischen schwarzen Samtanzug europäischen Schnitts. Dieser wiederum sieht dem Mann, der mit dem *oshi'e* reist, erstaunlich ähnlich.<sup>503</sup>

So deutet sich auch hier wieder das Stilmittel des Mise-en-abîme an, das später in einen Wechsel der Erzählerperspektive münden soll, was nicht nur der Erzählung Edogawas eine kabinettartige Schachtelstruktur verleiht, sondern auch mit den drastisch desorientierenden Perspektivsprüngen in E.T.A. Hoffmanns NACHTSTÜCK-Erzählung DER SANDMANN übereinstimmt. Da spiegelt der ständige Wechsel der Erzählerperspektive die Gesetze des Sehens, der Optik, und die die Perspektive verstärkenden optischen Geräte wie Brillen, Ferngläser, Lorgnetten.<sup>504</sup>

In der Art einer japanischen Liebesszene ist auf dem *oshi'e* noch eine zweite Person zu sehen. Ein ungefähr siebzehnjähriges Mädchen mit langen Kimonoärmeln lehnt sich verliebt gegen den Mann im Samtanzug. Das künstliche Mädchen ist nicht nur außergewöhnlich schön, sondern setzt sich in seiner Exquisitheit auch noch gegen die ansonsten eher grobe Darstellungsweise des Bildes ab. Der neugierige Betrachter des Brokatbildes wird vollkommen vom Anblick des Liebreizes des so lebendig wirkenden Mädchens eingenommen.

Hier etabliert sich bereits die Parallele zur Puppe *Olimpia*, in die sich der Student *Nathanael* in DER SANDMANN vergucken wird. Und, um diese Andeutung komplett zu machen, fühlt sich auch der japanische Betrachter beim Anblick der Szene an Momente des japanischen Puppentheaters erinnert, das manchmal vermocht habe, den Puppen ein unheimliches Eigenleben einzuhauchen.<sup>505</sup>

---

<sup>500</sup> EDOGAWA Ranpo: The Horrors of Film. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. 137ff.

<sup>501</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 200, S. 209.

<sup>502</sup> Vgl.: *oshi'e* (押絵): „Oshie {n}; Brokatbild {n} (mit einer halbreliertartig erhabenen Collage aus wattiertem Stoff).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=30721>.

<sup>503</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 205.

<sup>504</sup> HOFFMANN E.T.A.: Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989. S. 27-S. 28ff.

<sup>505</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 206.

Nun händigt der Besitzer des Brokatbildes dem Betrachter dazu noch ein altes Fernglas aus dem Neunzehnten Jahrhundert aus – eine weitere Anspielung auf E.T.A. Hoffmanns Erzählung DER SANDMANN, die zwischen 1816 und 1817<sup>506</sup> erschien. Außerdem ist das Perspektiv das dramatische Agens des NACHTSTÜCKS und mit dem Hauptmotiv des Auges darinnen verschränkt.

Die Wirkung des Blickes durch das Fernglas ist

überwältigend für den reisenden Tōkyōter Voyeur und versetzt ihn erneut in eine Art hypnotische Trance.<sup>507</sup> Als er die Szene nämlich nochmals fokussiert und das Sehgerät schärfer stellt, meint er, der alte Mann und das wunderschöne Mädchen im *oshi'e* seien tatsächlich lebendig.<sup>508</sup>



Abbildung 44a



Abbildung 44b

Dies spielt wieder auf Hoffmanns Erzählung an, nämlich auf die Szene, als *Nathanael*, der mit einem Perspektiv, das er gerade von dem schaurigen *Coppola* erhalten hat, durch ein Fenster in das Zimmer seines Professors *Spalanzani* zoomt, die dort sitzende *Olimpia* erblickt und sich erst durch die



Abbildung 44c

Betrachtung des vergrößerten Angesichtes durch das Fernglas in sie verliebt.<sup>509</sup>

Der lebendige Anblick der beiden Figuren durch das Fernglas auf dem Brokatbild wiederum macht den Tōkyōter Reisenden nun vollends erpicht, die Geschichte der beiden Figuren im



Abbildung 44d

*oshi'e* zu hören, sodaß Edogawa nun in die Erzählerperspektive des Reisenden mit dem *oshi'e* gleitet.

Die neue Erzählerfigur, der Mann mit dem Brokatbild, begibt sich in das Jahr 1895. Damit zoomt er mitten in das bunte Treiben, in das groteske Jahrmarktsgeschehen in Nihonbashi<sup>510</sup> und am Asakusa-Tempel hinein, wo seine Erzählung in der Erzählung beginnt:<sup>511</sup>

Dort, beim Asakusa Park, so erinnert sich der Fremde, ist gerade der berühmte Jūnikai errichtet worden. Ein 1890 erbauter Turm, der auch Ryōunkaku, also zwölfstöckiger, achteckiger „wolkenüberragender Pavillon“ genannt wurde und später dem großen Kantō-Erdbeben 1923

<sup>506</sup> HOFFMANN E.T.A.: Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989. S. 89.

<sup>507</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 207.

<sup>508</sup> Ebd. S. 207- S. 208.

<sup>509</sup> HOFFMANN E.T.A.: Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989. S. 28-S. 29ff.

<sup>510</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 209.

<sup>511</sup> Ebd. S. 210.



zum Opfer gefallen ist<sup>512</sup> (siehe Photo von 1893 – **Abb. 44a**<sup>513</sup> – und Photo von 1902 **Abb. 44b**<sup>514</sup>). Weil er im westlichen Stil und nach Entwürfen eines Italieners aus Ziegelstein bestünde, habe Asakusa in dieser Zeit eine weitere Attraktion erhalten, obwohl dort bereits ein Spektakel nach dem anderen zu bestaunen gewesen sei, reminisziert der Erzähler und erinnert sich an den Spinnenmann, an Schwerttanznummern junger Mädchen, an Ballakrobatik und vor allem an die Guckkastenbuden.<sup>515</sup>

In dieser Zeit habe sein älterer Bruder ein Fernglas bekommen, wenig später sei dessen Verhalten wie ausgewechselt gewesen.<sup>516</sup> Eines Tages sei der Erzähler dem älteren Bruder deswegen aus Sorge unauffällig gefolgt. Zu seiner Überraschung habe der Verfolgte just jenen Jūnikai, den Turm aus Ziegelstein in europäischem Stil, bestiegen. Oben habe er den älteren Bruder nun zur Rede gestellt, der ihm gestanden hätte, daß er sich eines Tages in das Gesicht eines wunderschönen Mädchens verliebt hätte, das er hier oben durch sein Fernglas erspäht hätte.<sup>517</sup>

Auch hier erinnert das Geschehen an das NACHTSTÜCK E.T.A. Hoffmanns und verdoppelt dadurch den Blick *Nathanaels* auf die Puppe *Olimpia* im Hause *Spalanzanis*, ihres Erbauers, denn auch der Bruder des Erzählers verliebt sich ebenso nur durch den Vergrößerungseffekt dieses optischen Mediums in sie – als sei sie bereits eine vergrößerte Göttin der Filmleinwand, eine Gigantin, zumindest laut Edogawas Essay EIGA NO KYŌFU.

Während des Geständnisses hätte der verliebte ältere Bruder erneut das Mädchen durch das Fernglas erblickt, fährt der Erzähler fort. Es hätte nun in einem Tatami-Zimmer gesessen, das sich hinter dem berühmten Kannon-Tempel (**Abbildung 44c** von 1910<sup>518</sup>) auf dem Asakusa-Gelände befunden hätte. Beide Brüder wären daraufhin sofort zu der Stelle geeilt, doch sie hätten dort lediglich eine Guckkastenbude vorgefunden.<sup>519</sup> Nun hätte der Verliebte erkannt, daß er sich offenbar aus der riesigen Distanz mit seinem Fernglas bis in das kleine Zimmer auf einem *oshi'e* gezoomt hätte, also tatsächlich aus der Puppe darin eine Gigantin machte, als er sie vom Turm aus für ein echtes Mädchen gehalten hatte.

Das eigentliche Brokatbild hätte dann eine Szene des *jōrūri*- und Kabuki-Stoffs der *Yaoya Oshichi* gezeigt. Wie *Oshichi* darauf so neben ihrem Liebsten *Kichiza* gelehnt hätte, hätte das Bild in seiner Detailtreue ein Meisterwerk der Schönheit dargestellt.<sup>520</sup> Der verliebte Bruder hätte daraufhin lange verzweifelt in die Dunkelheit gestarrt, bis er den jüngeren Bruder gebeten

---

<sup>512</sup> BOLLINGER Richmond: Nachwort. In: KAWABATA Yasunari: Die rote Bande von Asakusa. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999. S. 197.

<sup>513</sup> Anmerkung: Abbildung siehe: NATIONAL DIET LIBRARY TOKYO: The Meiji and Taisho Eras in Photographs. In: <http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/39/index.html> am 09.04.2009 um 22:35 Uhr.

<sup>514</sup> Anmerkung: Abbildung siehe: NATIONAL DIET LIBRARY TOKYO: The Meiji and Taisho Eras in Photographs In: <http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/42/index.html> am 09.04.2009 um 22:35 Uhr.

<sup>515</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 210.

<sup>516</sup> Ebd. S. 211.

<sup>517</sup> Ebd. S. 215.

<sup>518</sup> Anmerkung: Abbildung siehe: NATIONAL DIET LIBRARY TOKYO: The Meiji and Taisho Eras in Photographs. In: <http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/20/index.html> am 09.04.2009 um 22:35 Uhr.

<sup>519</sup> EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 216.

<sup>520</sup> Ebd. S. 216-S. 217.

hätte – der schon damals eigentlich eine starke Abneigung gegen alles Optische, von Mikroskopen bis zu Ferngläsern, gehegt hätte – ihn durch das umgedrehte Fernglas zu betrachten.<sup>521</sup> Zögernd hätte der Jüngere eingewilligt, doch darauf wäre der ältere Bruder geschrumpft, durch die Luft geflogen und in der Dunkelheit verschwunden.<sup>522</sup> Nach langer Suche hätte der Jüngere den geschrumpften Bruder tatsächlich eingefügt in das *oshi'e* entdeckt, wie er nun neben der leblosen, aber schönen Figur der *Oshichi*, anstelle des klassischen Geliebten *Kichiza*, gesessen hätte.<sup>523</sup> Ihm sei daraufhin nichts anderes übrig geblieben, als dem Budenbesitzer das Bild mit dem älteren Bruder und *Oshichi* abzukaufen. Danach hätte der neue Besitzer des *oshi'e* den beiden Liebenden auf dem Bild sogar die obligate Hochzeitsreise nach Hakone und Kamakura beschert.<sup>524</sup> Der Erzähler hat seine Erzählung jetzt beendet, verhängt das Bild erneut und der Zuhörer vermeint dabei, noch ein Lächeln der beiden Figuren erhascht zu haben.<sup>525</sup> Kurz darauf hält der Zug, und der Erzähler mit dem *oshi'e* steigt aus und verschwindet in der Dunkelheit des Bahnsteigs<sup>526</sup> – auch ein NACHTSTÜCK also.

Als Heldin des japanischen Puppentheaters ist *Oshichi* die direkte Entsprechung zu *Olimpia*, da zudem noch beide Namen mit „O“ beginnen. Während E.T.A. Hoffmanns DER SANDMANN jedoch immer wieder zwischen Entsetzen und Komik pendelt, ist die Geschichte OSHI'E TO TABISURU OTOKO von Edogawa Ranpo durchweg in einem schaurigen Tonfall erzählt. Doch fängt er offensichtlich den ständigen Perspektivwechsel, mehr noch als Hoffmann, in der Suchbewegung des Fernglasobjektivs auf, das sogar vermag, von einem noch so entfernten Aussichtspunkt wie dem zwölfstöckigen Turm vor der Kulisse der Misemono, ein Puppenmädchenantlitz so dicht zu sich heranzuholen und zu vergrößern, daß es in seiner Echtheit aus dem Betrachter einen Liebeskranken macht.

Dieser Blick vom Jūnikai ist ebenfalls eng mit der Geschichte E.T.A. Hoffmanns verknüpft, in welcher der Held *Nathanael*, augenscheinlich geheilt, mit seinem Mädchen *Clara* am Ende den Ratsturm besteigt. Doch oben angelangt, fühlt er das Perspektiv, das er von der unheilvollen Figur *Coppola* erhalten hat, richtet es auf *Clara* – wie es bei Edogawa der Verliebte auch oben auf dem Turm auf *Oshichi* und wie dann der jüngere Bruder es auf den älteren richtet – und verfällt, ebenfalls wie der ältere Bruder in Edogawas Geschichte, dem Wahn. *Nathanael* aber rast manisch und will sogar noch *Clara* vom Turm stürzen. Dabei sieht er von oben den bösen *Coppola* in der Menschenmenge unten auftauchen. So fliegt auch *Nathanael* auf einmal durch die Luft, nachdem *Clara* von ihrem Bruder festgehalten wird.

Auch diese Stelle hat Edogawa eingebaut und variiert, nämlich, als der ältere Bruder des Erzählers, durch den Blick durch das verkehrte Perspektiv initiiert, erst seltsam durch die Luft

---

<sup>521</sup> Ebd. S. 218.

<sup>522</sup> Ebd. S. 218.

<sup>523</sup> Ebd. S. 219.

<sup>524</sup> Ebd. S. 220.

<sup>525</sup> Ebd. 221.

<sup>526</sup> Ebd. S. 221.

fliegt, dann schrumpft und schließlich verschwindet. Doch bei E.T.A. Hoffmann folgt darauf der Sturz *Nathanaels* vom Turm, wonach er unten mit zerschmettertem Schädel liegen bleibt.<sup>527</sup> Wie in Edogawas Erzählung lösen hier Blicke das Verhängnis aus. Wie bei Edogawa geht es bei Hoffmann um das Sehen, das groteske Spektakel. Es ist der Sandmann, der Kindern Sand in die Augen streut, jedoch für den jungen *Nathanael* ist jener Gast seines Vaters namens *Coppelius*, den er den Sandmann nennt, eine ihn verfolgende Schreckgestalt. Für die gemeinsamen alchemistischen Experimente mit dem Vater verwendet *Coppelius* die Augen von Kindern, die er ihnen ausgerissen habe.<sup>528</sup> Im Verlauf von DER SANDMANN bleibt das Optische, auch das optische Gerät, mit diesem Nachtmahr *Coppelius* verknüpft, der nach einem Zeitsprung in der Person des *Coppola* einen Wiedergänger findet und dem Studenten *Nathanael* nun das verhängnisvolle Perspektiv<sup>529</sup> verkauft. So geht der Name des Bösewichts tatsächlich auf das italienische Wort „coppo“ für Augenhöhle zurück,<sup>530</sup> und auch Edogawa Ranpo betont in seiner Geschichte, daß der Jūnikai von einem italienischen Architekten entworfen worden sei, der nun inmitten im Reich des Sehens, im Zeitkolorit des Misemono-Trubels von Asakusa (Photo von 1910 **Abb. 44d**<sup>531</sup>), emporwächst und daher mit dem europäischen Ratsturm in DER SANDMANN korrespondiert, von dem der Student *Nathanael* blickt und in die Tiefe stürzt.

Immer wieder schildert Hoffmann den erotisierten Blick des Verliebten auf die Puppe *Olimpia*, der wie der Blick auf *Oshichi* ist. Beide Puppen ähneln in ihrer Ungerührtheit bereits den schönen „Puppen“ – wie Humphrey Bogart seine Lauren Bacall zu nennen pflegt – also den Femmes fatales der Filmleinwand. Sie sind in ihrer Puppenhaftigkeit Objekte des Voyeurismus und der Begierde. Ist die Puppe bei Edogawa nach der Figur der echten Brandstifterin *Oshichi* entworfen, deren Tragik Figureninterpretationen in Holzschnitt – so dem besprochenen Vignettendruck von Utagawa Kunitaru sowie in Literatur, in Kabuki und in Puppentheater anregte, ergötzt sich der verwirrte *Nathanael* an einer ebenso kunstverbundenen *Olimpia*, die mit schneidender Stimme Arien trällert.<sup>532</sup> Und er drängt, wie der verliebte Bruder, auf eine schier unmögliche Verbindung mit der Künstlichen.<sup>533</sup> Wird die Unmöglichkeit dieser Verbindung durch die Zerstörung der Puppe in E.T.A. Hoffmanns NACHTSTÜCK dargestellt, zeigt sie sich bei Edogawa in der Diskrepanz des nie alternden künstlichen Mädchens auf dem *oshi'e* und dem geschrumpften anhaltend älter werdenden verliebten Bruder.

Diese Verschiebung des Alterns der beiden ungleichen Geliebten spielt außerdem auf eine weitere Novelle E.T.A. Hoffmanns an. Es handelt sich um DIE BERGWERKE ZU FALUN aus dem Jahr 1819:<sup>534</sup>

<sup>527</sup> HOFFMANN E.T.A.: Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989. S. 41ff.

<sup>528</sup> Ebd. S. 5., S. 9ff.

<sup>529</sup> Ebd. S. 41.

<sup>530</sup> Ebd. S. 9.

<sup>531</sup> Anmerkung: Abbildung siehe: NATIONAL DIET LIBRARY TOKYO: The Meiji and Taisho Eras in Photographs In: <http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/34/index.html> am 09.04.2009 um 22:35 Uhr.

<sup>532</sup> HOFFMANN E.T.A.: Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989. S. 31.

<sup>533</sup> Ebd. S. 35-S. 36ff.

<sup>534</sup> PÖRNBACHER Hans: Nachwort. In: HOFFMANN E.T.A.: Die Bergwerke zu Falun. Der Artushof. Stuttgart: Reclam Verlag, 1966. S. 77.

In der Nacht vor seiner Hochzeit geht *Elis Fröbom* noch in das Bergwerk auf die Suche nach besonderem „Gestein“<sup>535</sup> für seine Braut *Ulla Dahlsjöh*. Er kommt nicht wieder und lange Zeit später wird ein Toter konserviert, „versteinert“ – „so frisch, so wohl erhalten waren die Züge seines Antlitzes, so ohne Spur aller Verwesung“ – im Bergwerk geborgen.<sup>536</sup> *Ulla*, der prophezeit worden ist, sie würde ihren Bräutigam am Hochzeitstage noch einmal sehen, identifiziert den nicht gealterten Toten als ihren Versprochenen. Der tote *Elis* ist unverändert wie vor fünfzig Jahren, während *Ulla* zu einer Greisin geworden ist.<sup>537</sup> Sie bricht zusammen und stirbt neben seiner ewig jungen Leiche. Das Bergwerk hat, wie das *oshi'e* in Edogawas Geschichte, beide noch einmal zusammengebracht. Sodann verfällt *Elis* zu Staub und das ungleich gealterte Paar wird auf dem Friedhof der Kirche, wo sie getraut werden sollten, bestattet.<sup>538</sup>

Der exzentrische Schriftsteller Edogawa Ranpo fühlte sich also noch in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts in die bizarre Kulisse der Misemono wortwörtlich hineingezogen und verband deren Stimmung mit der geistigen Atmosphäre der westlichen schwarzen Romantik – die allerdings schon längst vorüber war –, hier vornehmlich mit dem Werk E.T.A. Hoffmanns. Allerdings wieder zeitgemäß vollzog Edogawa Ranpo damit eine Verklammerung des Schwarzromantischen mit dem Kino, fügte das verschachtelte Blickreich, das die grotesken Misemono und die präfilmischen Schaugeräte und Guckkästen boten, in den in dieser Zeit dominanten expressionistischen Stil ein – wie der anfängliche Vergleich der traumartigen Atmosphäre im Zug mit dem Schwarzweißfilm zeigte. So war das karnivaleske Asakusa, mit seinen *yose*, also Varieté-Theatern, und dem ebenfalls vom Erdbeben zerstörten Panoramagebäude, die Brutstätte der modernen japanischen Massenkultur<sup>539</sup> und auch der Avantgarde. In Asakusa entstand 1903 das erste dauerhafte Kino in einem Gebäude, das *Denkikan*, und der Bezirk hatte bereits im Jahr 1930 die meisten Lichtspielhäuser inne, wodurch er bereits früh Literaten wie Edogawa Ranpo oder auch Kawabata Yasunari in seine Hintergassen lockte.<sup>540</sup> Selbst das Butō führt sich auf dieses burlesk-groteske Treiben um den Kannon-Tempel zurück.<sup>541</sup> Und schon in Edogawa Ranpos Erzählung NI HAIJIN zeigten sich deshalb Themen und Strukturen des deutschen expressionistischen Stummfilms. Damit präfigurierte er das *eroguronansensu jidai*. Finden sich also noch heute derlei Anknüpfungspunkte in modernen Produkten japanischer Couleur, sind diese erstens mit Sicherheit auf die Ansätze des *eroguronansensu* der auslaufenden Taishō- und Shōwa-Zeit Japans zurückzuführen, zweitens auf die vorausgegangenen japanischen Misemono der

<sup>535</sup> HOFFMANN E.T.A.: Die Bergwerke zu Falun. Der Artushof. Stuttgart: Reclam Verlag, 1966. S. 37.

<sup>535</sup> HOFFMANN E.T.A.: Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989. S. 35-S. 36ff.

<sup>536</sup> HOFFMANN E.T.A.: Die Bergwerke zu Falun. Der Artushof. Stuttgart: Reclam Verlag, 1966. S. 38.

<sup>537</sup> Ebd. S. 39.

<sup>538</sup> Ebd. S. 40.

<sup>539</sup> JACOBOWITZ Seth: Translator's Introduction. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. XIX.

<sup>540</sup> BOLLINGER Richmond: Nachwort. In: KAWABATA Yasunari: Die rote Bande von Asakusa. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999. S. 198.

<sup>541</sup> BLAKELEY KLEIN Susan (Hg.): Ankoku Butō. The Premodern and Postmodern Influences on the Dance of Utter Darkness. New York, Ithaca: Cornell University Press, 1988. S. 16.

ausgehenden Bakumatsu-Zeit und Meiji-Epoche, die in sich selbst im Verlauf der Medienentwicklungen immer mehr Cineastisches bieten sollten, und drittens darauf, daß eben auch der expressionistische, selbstreflexive Stummfilm eines seiner Fundamente in der schwarzen Romantik (eines E.T.A. Hoffmann) u.a. verankert hatte.

Daß auch das Manga in seiner Verbundenheit mit der visuellen Kultur im Radius des Ukiyo'e diese Ansätze, wenngleich zeitversetzt, in sich aufgesogen hat, beweist nicht zuletzt die endlos laufende Manga-Serie MEITANTEI KONAN (DETEKTIV CONAN).<sup>542</sup> Die Hauptfigur des zum Kind geschrumpften Meisterdetektivs hat sich ausgerechnet ein Detektivpseudonym aus Arthur Conan Doyle und Edogawa Ranpo zusammengestellt. So löst er als *Conan Edogawa* seine Fälle.<sup>543</sup> Noch die Mutter von *Conan* wird manchmal unter dem falschen Namen *Fumiyo* geführt, eine Anspielung auf die Gattin von Edogawas Meisterdetektiv-Figur *Akechi Kogorō*. Und *Conan Edogawas* jugendliche Freundin heißt, im Gleichklang mit dem Vornamen *Ranpo*, *Ran*. Darüber hinaus werden immer alle zum ersten Mal auftretenden Figuren, u.a. der den Edogawa-Meisterdetektiv *Akechi Kogorō* konterkarierende Detektiv *Kogoro Mori* (im japanischen Manga eigentlich (*Mori Kogorō*)), wie in Stummfilmdiktion durch ein mit ihrem Namen versehenes Textkästchen (Blockkommentar), mit den Stummfilmzwischentiteln korrespondierend, eingeführt;<sup>544</sup> selbst noch in der gleichnamigen Anime-Serie. Hier gefriert das Bild dann jedesmal zum Standbild, denn der Stilgriff prädestiniert ja geradezu die ‚Limited Animation‘. Edogawas Literatur wirkt sogar noch in der Manga-Gegenwart weiter – zumal Edogawa auch immer wieder in einer aufkeimenden Manga-Magazin-Landschaft publizieren sollte. So beziehen sich CLAMPs (also Igarashi Satsuki, Ōkawa Ageha, Nekoi Tsubaki, Mokona<sup>545</sup>) 20 MENSŌ NI ONEGAI!! (MAN OF MANY FACES) und die Manga- und Anime-Serie NIJŪ MENSŌ NO MUSUME (DAUGHTER OF TWENTY FACES) auf den Gegenspieler von *Akechi Kogorō*.

In der zeitlichen Chronologie verbleibend, sollen deshalb weiterhin relevante Ausformungen des Misemono-Spektakels und Ukiyo'e in der Bakumatsu-Epoche unter die Lupe genommen werden, zumal hier auch erste Ansätze des Karikaturesken – als Vorboten einer Comic- bzw. Manga-Ästhetik - verwurzelt sind, die von intensiven Blicken gen Westen begleitet wurden:

---

<sup>542</sup> Vgl.: Vgl. AOYAMA Gōshō: Detektiv Conan. Band 1-3. Köln: Egmont Verlag, 2006., AOYAMA Gōshō: Detektiv Conan. Band 4-9. Berlin: Egmont Verlag, 2002., AOYAMA Gōshō: Detektiv Conan. Band 10ff. Berlin: Egmont Verlag, 2003., AOYAMA Gōshō, YAMAGISHI Ei'ichi: Detektiv Conan. Short Stories Band 1-2ff. Köln: Egmont Verlag, 2005.

<sup>543</sup> AOYAMA Gōshō: Detektiv Conan. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 59, S. 60ff.

<sup>544</sup> Vgl. AOYAMA Gōshō: Detektiv Conan. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 11, S. 12ff.

<sup>545</sup> MASAMI Toku: Shōjo Manga! Girl's Comics! A Mirror of Girl's Dreams. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 28.

#### 1.4.2. Ikiningyō-Spektakel

Bestückt mit Exponaten der Sammlung Asakura Museis (1877-1927) ließ die Ausstellung *MISEMONO* des JAPAN UKIYO'E MUSEUM,<sup>546</sup> das Scheinwerferlicht auf einen besonders unterhaltsamen Bereich des Ukiyo'e fallen und dabei eine vergangene Welt exzentrischer Unterhaltung der



Abbildung 45a

japanischen Bakumatsu-Zeit auferstehen. Ein Blickfang waren nämlich lebensecht wirkende, hölzerne Puppen, die *Olimpia*, die Marionette E.T.A. Hoffmanns, geradewegs zu spiegeln scheinen: Diese oft auch in Kleidern gewandeten Puppen – *ikiningyō* (生人形),<sup>547</sup> bzw. lebensgroße Statuen –



Abbildung 45b

wurden im Rahmen der Misemono in dieser Zeit auch am Kannon-Tempel in Asakusa ausgestellt. Ichiyūsai/Utawaga Kuniyoshi inszenierte diese Jahrmarktsszenen ab ca. 1855 in seinen Druck-Serien TŌSEI IKININGYŌ und TŌSEI MITATE NINGYŌ NO UCHI und ECHTE HÖLZERNE



Abbildung 45c

PUPPEN AUS ASAKUSA (Abb. 45a-45b).<sup>548</sup>

Da ist ein exotischer Menschentrost mit einem Elefanten. Die hervorstechendsten Merkmale sind ihre grotesken, extrem langen, faltigen Gliedmaßen, was sie sowohl realistisch als auch fremd und künstlich aussehen läßt. In den Puppen-Schauen wurde dem staunenden Publikum erzählt, daß die



Abbildung 46a

bizarren Kreaturen in fremden Ländern lebten; bereits der Ukiyo'e-Titel DAS KÖNIGREICH DER LANGEN BEINE, LANGEN ARME<sup>549</sup> verweist hierauf, und eine weitere Abwandlung zeigt, wie die langgliedrigen Fremden DAS KÖNIGREICH DER LANGEN BEINE<sup>550</sup> bewohnen. Andere Geschichten, die der Holzschnitt

<sup>546</sup> Vgl. [http://homepage.mac.com/sakai\\_nobuo/JUM\\_Collection/PhotoAlbum162.html](http://homepage.mac.com/sakai_nobuo/JUM_Collection/PhotoAlbum162.html) am 17.05.2008 um 18:53 Uhr., Vgl.: JAPAN UKIYO'E MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

<sup>547</sup> Anmerkung: „[1]lebensechte Puppe {f}. [2] puppengleiche Person {f}; Person {f}, die so schön wie eine Puppe ist.“ Vgl. <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=12849>.

<sup>548</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: REAL WOODEN DOLLS AT ASAKUSA. Vgl.: JAPAN UKIYO'E MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

<sup>549</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: KINGDOM OF LONG LEGS, LONG ARMS. Vgl.: JAPAN UKIYO'E MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

<sup>550</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: KINGDOM OF LONG LEGS. Vgl.: JAPAN UKIYO'E MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.



festhielt, schildern Länder, in denen Bauchlose oder Brustlöcherige lebten, zum Beispiel ASAKUSA OKUYAMA IKININGYŌ (1856), nach einer *ikiningyō*-Vorführung des berühmten Matsumoto Kisaburō (1825-1891) in Asakusa.<sup>551</sup> Hier, in **Abbildung 45c**, noch eine Spielart in Kombination mit der Darstellung von Kurtisanen: LEBENSECHTE PUPPEN VON AUSLÄNDISCHEN FREMDEN UND DIE MARUYAMA-KURTISANEN JETZT ZU SEHEN IN OKUYAMA IN ASAKUSA (LIFELIKE DOLLS OF FOREIGN STRANGERS AND THE MARUYAMA COURTESANS NOW ON VIEW AT OKUYAMA IN ASAKUSA<sup>552</sup>), wobei in Bezug auf Frauen/Kurtisanen der Begriff *ikiningyō* auch als Umschreibung ihrer echten, jedoch puppengleichen Schönheit verwendet wurde.

Der Ursprung dieser speziellen Misemono liegt in Legenden, die in chinesischen Geographie-Büchern, dem SHAN HAI JING oder der chinesischen Enzyklopädie SANCAI TUHUI (1607), kursierten. Bei Kuniyoshi entsteht der bizarre Humor in den Misemono'e aus der Zusammenschau von fremden, deformierten Menschen und Tieren und deren übertriebener Darstellung, sowie aus intertextuellen zeitgenössischen Bezügen zu anderen Werken, deren Anspielungsreichtum der damalige Zeitgenosse und Kunstkenner auch vor dem Hintergrund des politischen Niedergangs von China und der eigenen Bakumatsu-Zeit zu interpretieren wußte. Drucke und Schauen der



Abbildung 46b

*ikiningyō* spiegeln die Ära des Niedergangs des *bakufu* und ihr phantasmagorisches Klima, in dem durch außenpolitischen Druck der Prozeß eines sich langsam dem Fremden öffnenden, vorher politisch isolierten



Abbildung 46c

Landes beginnt.



Abbildung 48

oder DAS SCHEUSAL VON ADACHIGAHARA (**Abb. 46a-46c**)<sup>553</sup> im

Noch ein weiterer Topos fasziniert den Künstler Kuniyoshi immer wieder an den Misemono-Schauen. Es ist eine grausame Szene, die sein exzentrischer Schüler Tsukioka Yoshitoshi später noch weiter ins Groteskeste steigern sollte: In den Serien TŌSEI MITATE NINGYŌ NO UCHI variiert Kuniyoshi immer wieder das Motiv der ONIBABA,



Abbildung 47

einsamen Haus, *hitotsuya*, zum Beispiel im ADACHIGAHARA HITOTSUYA NO ZU (**46a**)<sup>554</sup>.

Äußerst charakteristisch für die dahinterstehende Legende ist das Triptychon LEBENSECHTE

<sup>551</sup> KAWAMOTO Tsutomu: Nishiki-e depicting Iki-ningyo. In: [http://www.ndl.go.jp/en/publication/ndl\\_newsletter/155/557.html](http://www.ndl.go.jp/en/publication/ndl_newsletter/155/557.html) am 16.09.2008 um 17:42 Uhr.

<sup>552</sup> Vgl.: <http://www.kuniyoshiproject.com/Modern Select Dolls.htm> am 22.09.2008 um 21:10 Uhr.

<sup>553</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 691.

<sup>554</sup> Vgl.: <http://www.kuniyoshiproject.com/Modern Select Dolls.htm> am 22.09.2008 um 21:10 Uhr.

PUPPEN DER ALTEN VON HITOTSUYA (LIFELIKE DOLLS OF THE HAG OF HITOTSUYA): Es geht um die Erzählung von einer wahnsinnigen Alten, die in ihrer entlegenen Herberge junge, auch schwangere, Frauen tötete und verzehrte, bis schließlich ein Opfer von der Göttin der Barmherzigkeit (Kannon) gerettet wurde – auch eine Anspielung auf den Ausstellungsort Asakusa und den dortigen, prägenden Kannon-Tempel mit dem allgegenwärtigen Misemono-Geschehen. Die Diptychon-Version (**Abb. 46b**) FASHIONABLE LIVING DOLLS (FŪYŪ NINGYŌ) (1856) geht weiter ins blutige Detail. Schließlich demonstriert das im *JUM* 1855 datierte Triptychon von Kuniyoshi, ALTE FRAU, DIE EINE REISENDE ZU TÖTEN VERSUCHTE (**Abb. 46c**)<sup>555</sup> Sensationslust und szenisch verkettete Serialität. Wieder steht das Gespenstische im Vordergrund, wobei dieser japanische Gothic Horror reportagenhafte Züge trägt, da Vorfälle, bei denen Wirtsleute ihre Gäste aus Armut umbrachten, damals ohnehin zu den Gefahren von Reisenden gehörten. Kuniyoshi wußte dies folglich medienwirksam auszuschlachten. Später wird Kuniyoshis Schüler Tsukioka Yoshitoshi dieses auch im Theater gerne behandelte Thema noch drastischer gestalten. Sein OSHŪ ADACHIGAHARA HITOTSUYA NO ZU (1885, siehe **Abbildung 47**)<sup>556</sup> zeigt wieder eine Folterszene aus der Legende um die Alte aus dem Moor von *Adachigahara* mit einer schwangeren Frau, deren ungeborenes Kind sie verspeisen, dessen Blut sie trinken wird. In dem hyperbolisch-exhibitionistischen Werk Tsukioka Yoshitoshis hängt nun die bis unter den schwangeren Bauch entblößte Frau gefesselt und kopfüber von der Decke, während unten die knotige Alte ebenfalls mit entblößtem Oberkörper bereits das Feuer schürt: Dies ist wahrlich kein erotisches *shunga* (Frühlingsbild), eher die Umkehrung von Erotik in Grauen, eine Formation, die sich sowohl im Anime und Manga als Genrekombination und auch in den Gekiga, den dramatischen Bildern, wiederfindet.<sup>557</sup> Als Anime zu nennen wäre hier das äußerst drastische UROTSUKIDŌJI (LEGEND OF THE OVERFIEND, 1987-1995) oder Manga wie BERUSERUKU (BERSERK von Miura Kentarō, seit 1989) oder SHAMO<sup>558</sup> (Tanaka Akio, Hashimoto Izō, seit 1998).

---

<sup>555</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung. Der englische Titel in der Ausstellung lautet: OLD WOMAN TRIED TO KILL A TRAVELLER. Vgl.: JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

<sup>556</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 195.

<sup>557</sup> Notes. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edo-gawa Rampo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edo-gawa Rampo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. 231.

<sup>558</sup> TANAKA Akio, HASHIMOTO Izō: Shamo. Band 1-3. Berlin: Egmont Verlag, 2002., TANAKA Akio, HASHIMOTO Izō: Shamo. Band 4. Berlin: Egmont Verlag, 2003., TANAKA Akio, HASHIMOTO Izō: Shamo. Band 5ff. Köln: Egmont Verlag, 2003.



### 1.4.3. Monstrositäten-Kabinette: Nanboku-Spektakel

Seit dem 19. Jahrhundert war auch das Nanboku-Kabuki berühmt-berüchtigt für seine „blutrünstigen Szenen, die für die Stimulation aller Sinne des Publikums vorgesehen waren.“<sup>559</sup> Von dieser Theaterform wurde das Ukiyo'e sehr beeinflusst, das in dieser Zeit ja selbst zu Darstellungen mit brutalen Untertönen, zu Motiven tendierte, die, wie im Expressionismus der Bildenden Kunst, in „starken“<sup>560</sup> Primärfarben dargestellt wurden. Auf dem Feld der vom Nanboku-Kabuki inspirierten Darstellung sadistischer Grausamkeiten und auch damit einhergehender Gespenster- und Dämonenmotive taten sich Holzschnittmeister wie Utagawa Kunisada (1786-1865), Tsukioka Yoshitoshi und natürlich abermals dessen Meister, der Künstler Utagawa Kuniyoshi, hervor.<sup>561</sup> So soll Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892), ein prototypischer Künstler des Bakumatsu, dessen Lebensdaten von der Edo- in die Meiji-Zeit hineinreichen, tatsächlich über seinen eigenen Darstellungen dem Wahnsinn verfallen und daran gestorben sein.<sup>562</sup> Ein weiterer Druck des Künstlers zeigt den flüchtigen Gefangenen *Gonpachi Shirai* drastisch blutüberströmt mit einem Schwert, das ihm die Kehle durchbohrend im Halse steckt – eine Szene, die wiederum noch oft in dem Samurai-Manga *MUGEN NO JŪNIN* von Samura Hiroaki in schwarzweiß zu sehen ist; zum Beispiel im sechsten Heftband, als die Figur *Hage* der verfeindeten *Itto*-Schule auf diese Weise getötet wird.<sup>563</sup> Von Kuniyoshi läßt sich diese äußerst expressiv daher kommende Darstellungslinie also über seinen Schüler Tsukioka Yoshitoshi weiter in das *eroguronansensu* im Manga-Bereich ziehen.



Abbildung 49a



Abbildung 49b



Abbildung 49c

Vor allem der Mangaka Maruo Suehiro, der, wie das noch zu besprechende Geister-Manga-Urgestein Mizuki Shigeru, zumeist im Underground-Magazin *GARO* (ガロ) veröffentlicht, begibt sich mit seinen horriblen Geschichten, zum Beispiel *WARAU KYŪKETSUKI* (DER LACHENDE VAMPIR, siehe **Abbildung 48** vom Buchdeckel),<sup>564</sup> auf das Terrain von Tsukioka Yoshitoshi. Und er steht dem Holzschnittmeister, der so sehr für seine melodramatischen Motive voller Gemetzel, Vergewaltigungen und anderer Greuel<sup>565</sup> beleumdet war, in nichts nach. 1988 stellte Maruo Suehiro sich und seine grausamen Bilder – *muzan'e*<sup>566</sup> (

<sup>559</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 197.

<sup>560</sup> Ebd. S. 198.

<sup>561</sup> Ebd. S. 198.

<sup>562</sup> Ebd. S. 199.

<sup>563</sup> SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 6. Milwaukee: Dark Horse Comics, 1996. S. 19.

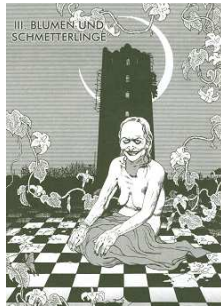
<sup>564</sup> MARUO Suehiro: Der lachende Vampir. Berlin: Reprodukt Verlag, 2003. U3.

<sup>565</sup> Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 22.

<sup>566</sup> SCHODT Frederik L.: Dreamland Japan. Writings on Modern Manga. Japanese Comics for Otaku. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002. S. 159.

無残絵; siehe **Abbildungen 49a-49c**<sup>567</sup>) im Buch EDO SHŌWA KYŌSAKU MUZAN'E EIMEI NIJŪHASHŪ KU (siehe **Abbildung 49c**)<sup>568</sup> selbst in den Kontext von Tsukioka Yoshitoshi und Utagawa (Ochiai) Yoshiiku (1833-1904),<sup>569</sup> die ebenfalls zu den Schülern Kuniyoshis gehörten und vorwiegend in der Bakumatsu-Phase tätig waren.<sup>570</sup> Utagawa Yoshiiku brachte ja mit seinem HŌNEN OKAGEMAIRI NO ZU die siedend-kultische Stimmung der untergangsgeweihten Edo-Zeit so treffend auf den Punkt (Kapitel *Phantasmagorien am Ende eines Zeitalters*).

Maruo Suehiro deckt die ganze Skala des *eroguronansensu* ab – wie im japanischen Titel von EDO SHŌWA KYŌSAKU MUZAN'E EIMEI NIJŪHASHŪ KU zu sehen –, und verknüpft dabei die bizarren Darstellungstendenzen sowohl der Edo- und als auch der Taishō- und vor allem Shōwa-Zeit miteinander,<sup>571</sup> einer Zeitphase, innerhalb derer die massenmedialen Paradigmenwechsel stattfanden. Er scheint damit auch ganz auf der Linie expressionistisch



**Abbildung 50**

grotesker Schockeffekte zu liegen<sup>572</sup> – mitunter versetzt er seine Manga zudem mit Nazi-Deutschlandversatzteilen.<sup>573</sup> Und er arbeitet mit Schockelementen, wie man sie auch aus den Gedichten von Georg Heym, zum Beispiel DAS FIEBERSPITAL,<sup>574</sup> von Gottfried Benn, zum Beispiel DER ARZT<sup>575</sup> oder KLEINE ASTER,<sup>576</sup> kennt. Gerade KLEINE ASTER

vergrößert den Kontrast zwischen häßlich und schön, zwischen dem Bild des zu sezierenden Körpers einer Wasserleiche und einer kleinen Blume, die man dem Toten in den Mund gesteckt hat. Der Expressionismus weidet sich an der „Ästhetik des Häßlichen“,<sup>577</sup> oszilliert zwischen Abstoßendem und Schönerem, was auch bei Maruos Manga zu beobachten ist, in dessen Bildaufbau immer wieder Überschneidungen der alten und neuen Darstellungsarten feststellbar sind. Diese offenen Schnittstellen in seinem Werk machen die Differenz zwischen traditionellen und modernen Gestaltungsmitteln des Mediums Manga sichtbar.

Da lacht einem die Alte *Onibaba* von *Adachigahara* auf expressionistischem, schwarzweißem Schachbrettmuster als schwarzromantische Vampirin entgegen – später wird sie wieder, ganz in Manier der exzentrischen Edo-Holzschnittmeister, in der Badewanne zwischen den

<sup>567</sup> <http://samehat.blogspot.com/2007/03/bloody-ukiyo-e-prints-by-maruo-hanawa.html> am 15.04. 2009 um 18:30 Uhr.

<sup>568</sup> [http://www.maruojigoku.com/works/list/muzan\\_e.html](http://www.maruojigoku.com/works/list/muzan_e.html) am 14.04.2009 um 22:04 Uhr.

<sup>569</sup> SCHODT Frederik L.: *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*. Japanese Comics for Otaku. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002. S. 161ff.

<sup>570</sup> SCHWAN Friedrich B.: *Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive*. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 159, S. 249.

<sup>571</sup> SCHODT Frederik L.: *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*. Japanese Comics for Otaku. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002. S. 159-S. 163.

<sup>572</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. *Expressionismus*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 80.

<sup>573</sup> SCHODT Frederik L.: *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*. Japanese Comics for Otaku. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002. S. 161.

<sup>574</sup> Gottfried Benn: *Der Arzt*. In: Cotta's Bibliothek der Moderne (Hg.): Gottfried Benn. Frühe Lyrik und Dramen. Stuttgart: Verlag Ernst Klett, 1982. S. 21.

<sup>575</sup> HEYM Georg: *Das Fieberspital*. In: BODE Dietrich: *Gedichte des Expressionismus*. Stuttgart: Reclam Verlag, 1994. S. 59-S. 61.

<sup>576</sup> Ebd. S. 79.

<sup>577</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. *Expressionismus*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 80.

abgetrennten Köpfen von Säuglingen ein Blutbad nehmen. Zusätzlich ist sie gerahmt von Kuniyoshis Pflanzengerank, das in den schwarzweißen, silhouettierenden Jugendstil emuliert worden ist; genauso wie die schmale Mondsichel, die über der makaber anmutenden Szene schwebt (siehe **Abbildung 50**<sup>578</sup>). Weil sein Stil ein Kontinuum zwischen alten und neuen Gestaltungsmitteln darstellt, knüpft Maruo Suehiros Figurendesign direkt an die Zwanziger/Dreißiger Jahre des letzten Jahrhunderts an. Über Dekor, Kleidung und Frisuren seiner hyperbolischen Figuren und seinem Faible für die Darstellung von Mißgeburten, Entstellungen und Verhaltensauffälligkeiten, begibt er sich somit direkt in die Ära des *eruguronansensu jidai*. Damit tritt er obendrein in den Wirkkreis von Edogawa Ranpo, der selbst auch in Zeiten des *eroguronansensu* die sadistischen Bilder Tsukioka Yoshitoshis sehr goutierte, ohne sonderlich begeistert von echtem Blut zu sein,<sup>579</sup> und in diesen Jahren die Misemono wiederentdeckte, worauf sein OSHI'E TO TABISURU OTOKO oder auch Kajima Manbeis 1922 verfaßte, begeisterte Reminiszenz des bunten Misemono-Treibens an der Ryōgoku-Brücke in Edo bereits hindeuteten.<sup>580</sup>

Der Titel DER LACHENDE VAMPIR assoziiert außerdem Conrad Veidts groteske Entstellung als *Gwynplaine* in Paul Lenis expressionistischem Film DER MANN, DER LACHT (THE MAN WHO LAUGHS, 1928/1929), zumal auch diese Verstümmelung seines Gesichts zu einer ewig grinsenden Fratze der Zurschaustellung auf Jahrmärkten dient (siehe **Abbildung 51a**). Es ist darüber hinaus ein Verstümmelungsdetail, das nicht nur den düster-exzentrischen, auf den Spuren des Expressionismus wandelnden BATMAN-Joker inspirierte,<sup>581</sup> sondern auch in das Œuvre des Regisseurs Miike Takashi einzieht: Im Film KOROSHIYA 1 (ICHI THE KILLER, 2001), dem ein Anime zugrunde liegt, besitzt die wahnsinnige Yakuza-Figur *Kakihara* (Asano Tadanobu) ebenfalls ein groteskerweise in zwei herunterklappbare Gesichtshälften verstümmeltes Antlitz, das lediglich von modischen ‚Piercings‘ zusammengehalten wird, während er im lilafarbenen Mantel des *Jokers* herumläuft (**Abb. 51b**). Miikes bizarre (Yakuza-) Spektakelfilme können aufgrund dieser Stillinie im Bereich der expressionistischen Filmmaske und unter dem Nanboku-Spektakel subsumiert werden. So bilden Miikes Filme im Realfilmsektor außerdem eine Brücke zur japanischen Manga- und Animekultur. Und noch der Todesgott *Ryuk* mit seinen zudem expressiv schwarz umrandeten Augen, seinem skelettartig knorpeligen Antlitz und vor allem den *Joker*-, *Kakihara*-, *Gwynplaine*artigen hochgezogen-aufgerissenen schwarzen Mundwinkeln im Manga DESU NŌTO liegt auf dieser Linie (**Abb. 51c**<sup>582</sup>); zumal das schwarzweiße Gedankenduell in DESU NŌTO zwischen dem Killer (*Kira*) – *Light Yagami* – und dem Ermittler *Near* sich erneut auf Spannungsbögen und

<sup>578</sup> MARUO Suehiro: Der lachende Vampir. Berlin: Reprodukt Verlag, 2003. S. 101.

<sup>579</sup> EDOGAWA Ranpo: The Phantom Lord. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Rampo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. 151.

<sup>580</sup> FIGAL Gerald: Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan. Durham, London: Duke University Press, 1999. S. 22.

<sup>581</sup> Vgl.: SANDERSON Peter: The Joker Reborn: From Clown Prince of Crime to Homicidal Maniac. In: EURY Michael (Hg.): Backissue. Raleigh, North Carolina: TwoMorrrows, Ausgabe/Nr. 3, April 2004.

<sup>582</sup> ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 1. Hamburg: Tokyopop, 2006. S. 4.

Figurenkonstellationen von Edogawa Ranpo zurückführt, vor allem auf die Intelligenzleistungen seines Meisterdetektivs *Akechi Kogorō*.<sup>583</sup>

Bei dem Mangaka Maruo Suehiro weist auch der englische Titel seines *SHŌJO TSUBAKI*, also *MR. ARASHI'S AMAZING FREAK SHOW*,<sup>584</sup> (1984) darauf hin, daß er seine Manga in die Welt der modernen *Misemono* versetzt. Ohne eine kohärente Handlung aufzubauen, zeigt Maruo dem Betrachter deshalb zunächst eine Reihe von bizarren Menschenabnormitäten. Die Unmittelbarkeit der Blickführung suggeriert, daß man geradewegs als Gaffer davorsteht. Die Panels kommen als



Abbildung 51a

Bilder daher, die den Leser in ein hyperbolisch-surreales Reich ziehen, während eine Stimme im ‚Off‘, als Textkasten/Block-Kommentar und ohne eine sichtbare Figur, diese Attraktionen anpreist, beschreibt und einlädt, die ‚Freakshow‘ weiter zu



Abbildung 51b

begehen, also dazu einlädt, umzublättern. Maruo katapultiert den Leser folglich direkt in ein Manga-Imitat der *Misemono*, in ein non- bis semi-narratives „Kino der Attraktionen“, auf das bereits Paul Leni mit *THE MAN WHO LAUGHS* verwiesen hat.

Maruo Suehiros Heldin *Midori* strauchelt alsdann durch eine halluzinatorische Zirkuskulisse mit ihren menschlichen und tierischen Exponaten; einer Schlangenfrau, einem Mumienmann, einem Riesen, einem Brezelmenschen, einem Jungen-Mädchen und einem Raupenrumpf- oder Wurmmann,<sup>585</sup> wie er auch schon in der



Abbildung 51c

*MUSHI (THE CATERPILLAR)*<sup>586</sup> aus der Zeit des *eroguronansensu* und des Erinnerns an die Bakumatsu *Misemono*, 1925 (dem Jahr, in dem E.A. Duponts *VARIÉTÉ* mit einer auch im Zirkusmilieu verorteten Thematik drehte), von Edogawa Ranpo beschrieben wurde. Das Werk *MUSHI* von eben jener kulturellen „Ikone“<sup>587</sup> des „Noir“,<sup>588</sup> Edogawa, liegt denn auch seit 2009 als Manga-Adaptation von Maruo Suehiro vor, wie er außerdem bereits Edogawas *PANORAMA TŌKIDAN (THE STRANGE TALE OF PANORAMA ISLAND, 1926)* als Manga adaptiert hat.

<sup>583</sup> TATSUMI Takayuki: Prescriptions for Rampomania. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): *The Edogawa Ranpo Reader*. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. VII.

<sup>584</sup> MARUO Suehiro: *Mr. Arashi's Amazing Freak Show*. New York: Blast Books, 1992.

<sup>585</sup> Ebd. S. 4, S. 10, S. 14, S. 26, S. 29ff.

<sup>586</sup> EDOGAWA Ranpo: *Japanese Tales of Mystery & Imagination*. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 65ff.

<sup>587</sup> Vgl. SCHREIBER Mark: Introduction. In: EDOGAWA Ranpo: *The Black Lizard and Beast in the Shadows*. Fukuoka: Kurodahan Press, 2006. S. xviii.

<sup>588</sup> Vgl. Ebd. S. x.





Abbildung 52a

Die Handlungsstränge von SHŌJO TSUBAKI mit seinen deformierten Gestalten sind abgerissen, beschränken sich eher darauf, der Kindfrau *Midori* immer wieder grotesk-sadistische, sexuelle Verwicklungen aufzunötigen, in die sie selbst hineingesogen wird oder die sie nur



Abbildung 52b

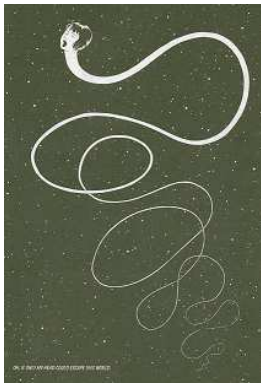


Abbildung 52c

gezwungen ist, mitanzuschauen. Man begafft eine Tentakelsex-Szene (Abb. 52a<sup>589</sup>), die schon aus dem berühmten Oktopus-Motiv des erwähnten Shunga von Hokusai herrührt, genauso wie eine Hokusai'sche Geistererscheinung (Abb. 52b<sup>590</sup>). Daraufhin wächst *Midori*, ausgelöst durch den Anblick eines Hermaphroditen (*futanari*<sup>591</sup>), ein



Abbildung 52d

gewundener, endlos langer Hals (Abb. 52c<sup>592</sup>),

was zugleich ein Sujet ist, das Hokusai in seinem zwölften Manga-Band präsentierte, der Monsterdarstellungen enthält (siehe **Abbildung 53d**).<sup>593</sup>

Dazwischen schiebt sich wieder eine Panelreihe in Jugendstilästhetik: weiße Mondsichel vor schwarzem Grund mit dekorativen Wolkenschlieren und fragilem Geäst (Abb. 52d<sup>594</sup>), was sicherlich zurück auf die Druckserie TSUKI NO HYAKUSHI (HUNDERT ANSICHTEN DES MONDES, 1886)<sup>595</sup> und den Namensbestandteil von Tsukioka Yoshitoshi blickt (*tsuki* – 月 – bedeutet Mond).<sup>596</sup>

Besonders mit SHŌJO TSUBAKI schließt Maruo Suehiro also folgerichtig den Kreis des *eroguro*, der erotischen Groteske, der auslaufenden Taishō- und beginnenden Shōwa-Zeit; knüpft also auch an die schrecklichen und gewalttätigen Ukiyo'e, Misemono und Misemono'e der Bakumatsu-Periode.

<sup>589</sup> MARUO Suehiro: Mr. Arashi's Amazing Freak Show. New York: Blast Books, 1992. S. 4-S. 5.

<sup>590</sup> Ebd. S. 27.

<sup>591</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 79.

<sup>592</sup> MARUO Suehiro: Mr. Arashi's Amazing Freak Show. New York: Blast Books, 1992. S. 28.

<sup>593</sup> Vgl.: CALZA Gian Carlo: Beyond the Margins of the Western Sea: Hokusai and Japonisme. In: CALZA Gian Carlo (Hg.): Hokusai. London, New York: Phaidon Press, 2003. S. 421, S. 506., Vgl. WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 269.

<sup>594</sup> MARUO Suehiro: Mr. Arashi's Amazing Freak Show. New York: Blast Books, 1992. S. 8.

<sup>595</sup> ZANK Dinah: Girls Only? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 147.

<sup>596</sup> MARUO Suehiro: Mr. Arashi's Amazing Freak Show. New York: Blast Books, 1992. S. 8.

#### 1.4.4. Hyaku monogatari, bakumatsu bakemono und die dämonische Leinwand

Hokusais HYAKU MONOGATARI<sup>597</sup> sind nicht hundert (*hyaku*), sondern fünf Motive: Da ist das Titelblatt SHŪNEN (OBSESSION) mit der Schlange, die sich um eine buddhistische Ahnentafel (*ihai*) windet, weil sich Obsessionen und Rachegefühle, laut fernöstlichem Glauben, noch nach dem Tode weiter manifestieren. Das nächste Blatt zeigt die lachende Dämonin, WARAI HANNYA, mit dem Kinderkopf eines ihrer Opfer, die sie als *yama'uba* fraß. Ein weiteres behandelt den Lampengeist der vergifteten O'IWA-SAN. Der verwesende Schädel des Schauspielers KOHADA KOHEIJI, der von seiner Frau und deren Liebhaber getötet wurde, ist auf dem nächsten Blatt zu sehen, und schließlich, auf dem letzten, die für das Zerschlagen kostbarer Teller von ihrem Herren in einen Brunnen geworfene *O'kiku* in SARA YASHIKI (DIE TELLER-RESIDENZ, siehe **Abbildung 53a**). Diesen paradigmatischen



Abbildung 53a



Abbildung 53b

Darstellungen der HUNDERT ERZÄHLUNGEN von Geistern und Gespenstern sollten weitere Versionen anderer Meister folgen. Einige davon sind von Tsukioka Yoshitoshi, jenem Holzschnittmeister, der ja besonders für den Mangaka Maruo Suehiro so bedeutsam ist, zumal Maruo Suehiro in WARAU KYŪKETSUKI mit seiner bösen alten Vampirin, die in einer Badewanne voller Kinderköpfe sitzt, selbst auch auf das HANNYA-Motiv verweist. Tsukioka Yoshitoshis Interpretation der HUNDERT GEISTER/HUNDERT ERZÄHLUNGEN trägt den Serientitel WAKAN HYAKU MONOGATARI (1865). Dort greift er im Blatt MITSUKUNI ŌYATARŌ, wie man auf der **Abbildung 53b**<sup>598</sup> erkennen kann, erneut Kuniyoshis berühmtes Skelett-Motiv auf; diesmal in Form einer ganzen Skelett-Armee.

Alle durch die Zeit gehenden Wiedergaben des HYAKU MONOGATARI beziehen sich ursprünglich auf das HYAKKI YAKŌ (百鬼夜行)<sup>599</sup> – Katō nennt es HYAKKI YAGYŌ.<sup>600</sup> Dieses Urmuster der hundert, also vielen Geister, erlebte im Japan des 19. Jahrhunderts eine Renaissance.<sup>601</sup> Eigens aufgrund der vorherrschenden Geschmacksvorlieben wurde dieses berühmte *emakimono* der NÄCHTLICHEN PARADE VON HUNDERT

<sup>597</sup> The Portfolio. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 158-159.

<sup>598</sup> Vgl.: <http://www.loc.gov/exhibits/ukiyo-e/images.html> am 03.03.2006 um 20:34 Uhr.

<sup>599</sup> Anmerkung: *hyakki yakō*: „(schriftspr.) Pandämonium {n}; Höllenspektakel {n}; Walpurgisnacht {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=176042>.

<sup>600</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 201. Es ist letztlich eine andere Aussprachemöglichkeit derselben Kanji. Vgl.: *hyakki yagyō* (百鬼夜行): „Pandämonium {n}; Höllenspektakel {n}; Walpurgisnacht {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=176041>.

<sup>601</sup> Hundert Geister. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 48.

GEISTERN UND GESPENSTERN,<sup>602</sup> das sich im Daitokuji<sup>603</sup> (大徳寺) in Kyōto befindet, in dieser Zeit noch einmal detailgetreu rekonstruiert.<sup>604</sup> In der Edo-Zeit wurde das Motiv außerdem vor allem durch den aus der Kanō-Schule hervorgegangenen Maler und Holzschnittmeister Toriyama Sekien (1712-1788) berühmt. Er hatte seine Darstellungen direkt von dem Vorbild des HYAKKI YAKŌ ZU von Tosa Mitsunobu<sup>605</sup> (1434-1525) aus der Muromachi-Zeit bezogen. Naheliegenderweise sogar, war doch die frühe Kanōha<sup>606</sup> (Kanō-Schule) von der Tosaha<sup>607</sup> (Tosa-Schule) beeinflusst.<sup>608</sup> So schuf Toriyama Sekien seine nunmehr zwei Epochen überbrückten Höllenvisionen zeitgemäß auch als dreibändige Ukiyo'e-Serie und später als *ehon*, Bilderbuch.<sup>609</sup>

Schließlich widmete sich der am Rande einer neuen Zeit stehende Kawanabe Kyōsai mit seinem Holzschnittbuch und der Kobolddarstellung aus KYŌSAI HYAKKI GADAN (1890) dem japanischen Brauch selbst, der mit den HUNDERT GEISTERN in Verbindung steht. *Hyaku monogatari* (百物語) bedeutet nichts anderes als „hundert Erzählungen“ und so pflegt man sich in den Sommernächten



Abbildung 53c

in Japan Geistergeschichten zu erzählen und den Raum mit jeder Erzählung immer weiter abzdunkeln, bis schließlich, nach der letzten, das Zimmer, wie im Kinosaal, in vollkommene Dunkelheit getaucht ist. In seiner neunundvierzig Blatt zählenden Serie über japanische Sprichwörter – die **Abbildung 53c** zeigt die Darstellung des KYŌSAI HYAKU ZU (ca. 1863) – stellt Kawanabe Kyōsai wieder langhalsige *bakemono* dar, die nun ausgerechnet den Kunden eines Nudelstandes verzehren wollen.<sup>610</sup> Eine weitere Darstellung aus dem KYŌSAI HYAKU ZU EDO (1963) variiert das Thema. Zwei langhalsige Gespenster, in der Folklore geläufig als der weibliche *rokuro kubi* (Rad-Kopf) und der später vom Mangaka Mizuki Shigeru variierte einäugige *Miage nyūdō* / *Mikoshi nyūdō*, den auch der Manga-

<sup>602</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 688.

<sup>603</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 201.

<sup>604</sup> Hundert Geister. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 48-S. 49.

<sup>605</sup> Anmerkung: Tosa Mitsunobu (土佐光信) „{Persönlichk.} Tosa Mitsunobu (Yamato-e-Maler in der Mitte der Muromachi-Zeit; ?-ca. 1522). Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=259791>.

<sup>606</sup> Anmerkung: *Kanō ha* (狩野派): „{bild. Kunst} Kanō-Schule {f} (Malerschule der weit verzweigten Familie Kanō; bes. vom 16. Jhd. bis Ende des 19. Jhd. einflussreich; gegründet von Kanō Masanobu; größter Meister war sein Sohn Kanō Motonobu).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=42460>.

<sup>607</sup> Anmerkung: *Tosa ha* (土佐派): „{bild. Kunst} Tosa-Schule {f} (Schule der jap. Malerei).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=150215>.

<sup>608</sup> KLEIN Bettina: Der rote Faden des *yamato-e* in tausend Jahren japanischer Malereigeschichte. In: SCHULENBURG von der Stephan (Hg.): Mönche, Monster, schöne Damen. Japanische Malerei, Buch- und Holzschnittkunst des 16. bis 18. Jahrhunderts. Berlin: Gebrüder Mann Verlag, 2000. S. 40.

<sup>609</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 689.

<sup>610</sup> MARCEAU Lawrence E.: Hidden Treasures From Japan. Wood-Block-Printed Picture Books and Albums. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 99-S. 103.



Zeichner von Toriyama Sekien übernehmen sollte,<sup>611</sup> stören wieder den armen Nudelverkäufer auf. Kommentiert wird die Szene mit dem japanischen Satz „*nagai mono ni wa makarero*“ – also man sollte sich nicht von länglichen Dingen einwickeln lassen, d.h. man sollte nicht denen widerstehen, die die Lage kontrollieren.<sup>612</sup>

Die japanische Bakumatsu-Phase, in der diese Darstellung entstand, war eine Epoche des Transitorischen und des Zwielihts: *tasogare* (黄昏<sup>613</sup>). Deren *bakumatsu bakemono*, also Monster, Gestaltwandler<sup>614</sup> und deren dunkle Energie, ihre bizarren Geschmacksvorlieben und

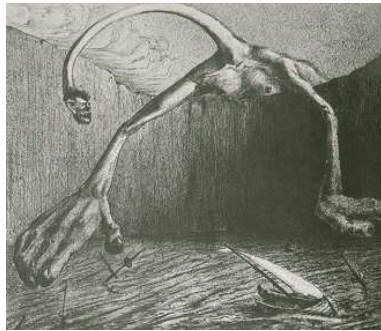


Abbildung 53e

#### Darstellungstechniken

wurden schließlich über die Meiji- (1868-1912) und Taishō-Epochen (1912-1926) in das *eroguro* der Shōwa-Zeit (1926-1945) transferiert, wie ja auch Maruo Suehiros Manga, die

im *eroguronansensu jidai* situiert sind, heute noch demonstrieren.

Diese Etappen des geisterhaften, grotesken Stils um die Bakumatsu-Episode des auslaufenden 19. Jahrhunderts in das

20. Jahrhundert stehen in vielerlei Hinsicht auch im

Zusammenhang mit der dunklen und oftmals okkulten Grundfärbung der deutschen, expressionistischen Zwanziger Jahre. Alfred Kubin, ein Kind dieser Zeit, der eigentlich ursprünglich dafür vorgesehen war, die Kulisse des Filmes CALIGARI zu erschaffen, adaptierte Hokusais Stil nun direkt in seine eigenen, oftmals schwarzweißen Gespensterdarstellungen (Abb. 53d).<sup>615</sup>

Hauptsächlich die langhalsigen Monstermotive von Hokusais Manga aus dem zwölften Band – man hat diese Monsterart eben auf Kawanabe Kyōsais Nudelverschlingern der Darstellung KYŌSAI HYAKU ZU und bereits als Metamorphose der Heldin *Midori* in Maruo Suehiros Manga MR. ARASHI'S AMAZING FREAK SHOW sehen können – stehen daher direkt in Verbindung mit Kubins *früh-expressionistischen* Graphiken GEFAHR von 1903 (Abb. 53e<sup>616</sup>)

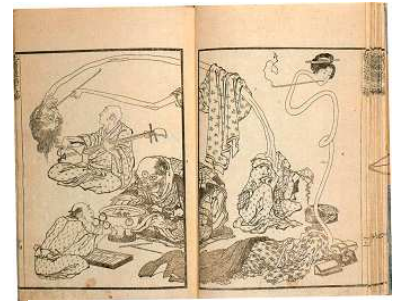


Abbildung 53d



Abbildung 53f

<sup>611</sup> KYOGOKU Natsuhiko: Afterword. In: MIZUKI Shigeru: *GeGeGe no Kitarō*. Band 3. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 125.

<sup>612</sup> MARCEAU Lawrence E.: Hidden Treasures From Japan. Wood-Block-Printed Picture Books and Albums. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): *The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance*. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 99.

<sup>613</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 217.

<sup>614</sup> Vgl.: FIGAL Gerald: *Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham, London: Duke University Press, 1999. Prolog 4.

<sup>615</sup> CALZA Gian Carlo: Beyond the Margins of the Western Sea: Hokusai and Japonisme. In: CALZA Gian Carlo (Hg.): *Hokusai*. London, New York: Phaidon Press, 2003. S. 421.

<sup>616</sup> Vgl. WICHMANN Siegfried: *Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts*. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 272.

<sup>617</sup> oder DAS GRAUSEN von 1900-1903 (Abb. 53f<sup>618</sup>) das zudem seine Version von Kuniyoshis *Umibōzu* – vom vor dem Schiff auftauchenden See-Mönch-Schatten – zu sein scheint. Noch die morbid-nervöse Langgliedrigkeit und monochrome Farbwahl von Alfred Kubins KAMPF UM DIE LEICHE DES PATROKLOS (1915)<sup>619</sup> gleicht den Hokusai'schen *bakemono* und vor allem den Misemono-Darstellungen Kuniyoshis, den kuriosen *ikiningyō*-Schauen, die von den langbeinigen und langarmigen Ausländern aus den fremden Phantasieländern erzählten.

Durch Kreative wie Edogawa Ranpo kam es daher ganz zwangsläufig zur Zusammenführung der japanischen Brutstätte des Bizarren, den Misemono, und des Schwarzromantischen, Filmisch-Expressionistischen. Auf diese Weise zieht sich die japanische Geisterspur in die Stummfilmzeit hinein und darüber weiter in die japanische Popkultur. Diese gestaltwandlerischen *bakumatsu bakemono* versinnbildlichten genau die zivilisatorischen Veränderungen, die im Magnetfeld der Moderne sowohl im Osten und Westen stattgefunden hatten und noch stattfanden: Für Gerald Figal ist deshalb das *bakemono* auch etwas, das seine Form ändert. Damit sei es die Moderne selbst.<sup>620</sup>

Das Gestaltwandlerische, Transitorische ist auch für den Stummfilmregisseur F.W. Murnau ureigenster Ausdruck der Moderne, der sich im flackernd-flüchtigen Zucken auf der Kinoleinwand widerspiegelt. Murnaus berühmtestes Monster/*bakemono* hieß *Nosferatu*. Es war gleichfalls ein Kind des Zwielfichts, weswegen sich die gestaltwandlerische Qualität besonders in Murnaus ausdifferenzierter Lichtgebung auf der Kinoleinwand wiederfand. Dieses Gestaltwandlerische entäußerte sich in Murnaus changierenden, niemals stetigen Helldunkelvaleurs, von denen Lotte Eisner so schwärmte, vor allem den Pestszenen seines FAUST-Films.<sup>621</sup> So stellte sein ständig neue Übergänge zwischen Helligkeit und Schatten schaffendes Filmlicht den *Höhepunkt des Helldunkels* dar, wie das entsprechende Kapitel in Lotte Eisners Standardwerk DIE DÄMONISCHE LEINWAND heißt. Das Licht bei Murnau besaß, aufgrund seiner sich ‚morphenden‘ Eigenschaften, also die gleichen Wesenszüge des japanischen *bakemono*; für Murnau, den Meister der Grauabstufungen, war der Film ein flimmerndes *kokubyakuzu* (man erinnere sich an das gleichnamige exzentrische Werk von Nagasawa Rosetsu, das bereits erwähnt worden ist). Und bevor der gesteigerte Geschmack für das Groteske, Dämonische und Geisterhafte im Japan des *eroguronansensu jidai* auf Hochtouren lief, waren bereits die expressionistischen Hauptwerke des Kinos auf der deutschen „dämonischen Leinwand“ entstanden. Die Kernphasen des expressionistischen Filmes begegneten also kurze Zeit darauf ihren japanischen Doppelgängern.

Der Film, das Kind der modernen Technik, erschuf Wiedergänger, war ein nocturner Dämon, dessen Hebamme die Wissenschaft der neuen Zeit gewesen war. Figals Konzept der japanischen

---

<sup>617</sup> CALZA Gian Carlo: Beyond the Margins of the Western Sea: Hokusai and Japonisme. In: CALZA Gian Carlo (Hg.): Hokusai. London, New York: Phaidon Press, 2003. S. 421, S. 506.

<sup>618</sup> Vgl. WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 268-S. 269.

<sup>619</sup> Vgl. Ebd. S. 272.

<sup>620</sup> Vgl.: Ebd. Prolog 14.

<sup>621</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 296.

*bakemono* als Ausbruch einer irrationalen Abreaktion auf die rasante Technologieentwicklung greift also noch in diesem Punkt auf, was das Medium Film für Murnau beinhaltete und was durch seinen *Nosferatu* verkörpert wurde. Und das hatte sich für Murnau ebenfalls bereits in der (schwarzen) Romantik angekündigt: Im Kapitel über Murnaus *Nosferatu*, *Symphonien des Grauens* sagt Lotte Eisner:

„In Schlegels „Lucinde“ verwischen und verändern sich die Umrisse eines Antlitzes dank „der überspannten Einbildung“, in dem Roman von Novalis „Heinrich von Ofterdingen“ wandeln sich im blauen Licht der Grotte die Bilder unaufhörlich, fließen ineinander; auch in den „Flegeljahren“ von Jean Paul wechseln die Formen unablässig.“<sup>622</sup>

In E.T.A. Hoffmanns an Einbildungen reichem Roman *DIE ELIXIERE DES TEUFELS*, um noch ein Beispiel hinzuzufügen, erscheint plötzlich, wie von Zauberhand, das teuflische Bildnis des Doppelgänger-Vorfahren der Hauptfigur *Medardus* mittels eines technischen Mechanismus in der sich auseinanderschiebenden Wand, aus welcher der Abgebildete *Francesko* in der Vergangenheit tatsächlich selbst zum Stelldichein hervorzutreten pflegte.<sup>623</sup> Im Roman fließen die Geschichten der handelnden Figuren und deren Ahnen auch immer wieder übergangslos ineinander. Bei E.T.A. Hoffmann findet also bereits ein gestaltwandlerisches Spiel mit Bild und Abbild mittels einer technischen Apparatur statt, die ein Kulissenmechanismus ist. Wie im expressionistischen Stummfilm fixiert der Roman hier gleichfalls primär das Dekor – zu dem im Filmbereich ja auch die Beleuchtung zählt. Auf E.T.A. Hoffmanns *NACHTSTÜCKE* schließlich geht das expressionistische Helldunkel denn auch direkt zurück.<sup>624</sup>

Die filmische Moderne sei die Fortsetzung der Romantik, eine „Weiterentwicklung romantischer Visionen“ wie Lotte Eisner dies ausdrückte, denen die Filmtechnik „eine neue plastische Form verliehen hat“.<sup>625</sup> Die Erfindung des Massenmediums Film hatte demnach nur die Gestalt der Romantik gewandelt. Gingen außerdem die Figurenschicksale in *DIE ELIXIERE DES TEUFELS* flüssig ineinander, zog sich auch die gestaltwandlerische Wesensart bei Murnau in seine Figurendarstellung; sogar bis in die Geschlechterkonzeption seiner Figuren hinein. (Dies ist ein Wesensmerkmal, das später noch mit dem Transgeschlechtlichkeitsthema in der japanischen Popkultur verglichen werden soll.)

Die seismographischen Aktivitäten der Ukiyo'e-Künstler des 19. Jahrhunderts, die Werke von Hokusai und Kuniyoshi, die den Verfall, das Ende einer Kulturphase vorausgeahnt zu haben schienen, koinzidierten also mit der westlichen schwarzen Romantik und ihrem Gothic,<sup>626</sup> woran schließlich die japanische Bakumatsu-Zeit und die Öffnung Japans anschloß und kurz darauf das Zeitalter der Massenmedien begann. Diese Formation bildet sowohl für das evolvierende Manga als auch den expressionistischen Stummfilm den stilistischen Grundstock,

---

<sup>622</sup> Ebd. S. 106.

<sup>623</sup> HOFFMANN E.T.A.: *Die Elixiere des Teufels*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2003. S. 185, S. 252ff.

<sup>624</sup> Nachwort. In: HOFFMANN E.T.A.: *Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke*. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989. S. 88-S- 89.

<sup>625</sup> EISNER Lotte H.: *Die dämonische Leinwand*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 106.

<sup>626</sup> BRAUDY Leo: *Horror*. In: HÜGEL Hans-Otto: *Handbuch Populäre Kultur*. Stuttgart, Weimar: Metzler Verlag, 2003. S. 249ff.

denn zu diesem Zeitpunkt erreichte das Land die westliche Industrialisierung, und die hatte die schwarzromantischen Werke mit im Gepäck. Sie kamen dort zeitversetzt an, die romantische Hochphase im Westen war bereits vorüber, doch sie sorgten für eine entsprechende Geschmacksbildung. Denn noch heute, so Patrick Galbraith, bewegen sich viele Manga und Anime in dieser ‚Twilight Zone‘ des *tasogare*, in der alles gleichsam „wahr und falsch“ zu sein scheint.<sup>627</sup>

So sollte sich die Zeitverschiebung der Wahrnehmung der schwarzen Romantik in Japan<sup>628</sup> noch bei der Integrierung der expressionistischen Darstellungstechniken in das Manga bemerkbar machen, die nicht zeitgleich, in der Entstehungsphase und Evolution der modernen Manga in den Zwanziger Jahren, vonstattenging – zumal Maruo Suehiro die Hochphase des *eroguronansensu* in den Dreißiger Jahren des letzten Jahrhunderts verortet. Die Hochphase des *eroguronansensu* setzte demnach einige Jahre nach der Hochphase des deutschen expressionistischen Stummfilmes in Japan ein. Die expressionistischen Techniken wurden also schon von vornherein phasenversetzt importiert, was vermuten läßt, daß dies auch bei ihrer Überführung in das Manga eine zeitliche Diskontinuität verursachte.

Der expressionistische Stil wurde jedenfalls zunächst in Film und Literatur und Kunst vorbereitet. Als japanischer literarischer Vertreter ist vor allem der bereits erwähnte Edogawa Ranpo (1894-1965) zu nennen, der ja bezeichnenderweise in der Gegenwart, u.a. in den Misemono-Manga des exzentrischen Maruo Suehiro oder Aoyama Gōshōs MEITANTEI KONAN aufgegriffen worden ist und sich selbst dezidiert auf E.A. Poe und E.T.A. Hoffmanns NACHTSTÜCKE von 1816 und 1817<sup>629</sup> bezog. Hinzu kommt Tanizaki Jun'ichirō (1886-1965), zum Beispiel mit seinem Roman NAOMI (1924), und auch der Schriftsteller Kawabata Yasunari,<sup>630</sup> der zudem, als Mitglied der *SHINKANKAKUHA*, eine bedeutsame Rolle bei der Überführung der expressionistischen Techniken in den japanischen Stummfilm spielte. Wie Edogawa Ranpo, dem laut Selbstbekenntnis, die Filmleinwand großes Grausen einflößte,<sup>631</sup> nahm auch Kawabata Yasunari mit seinem ebenfalls im Knotenpunkt des Misemono-Geschehens handelnden, frühen Roman ASAKUSA KURENAIDAN (DIE ROTE BANDE VON ASAKUSA, 1929/1930)<sup>632</sup> den ekstatischen Esprit des dem Expressionismus gleichenden *eroguronansensu* auf, sowie Akutagawa Ryūnosuke – er stand im engen Dialog mit dem

---

<sup>627</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 217.

<sup>628</sup> Vgl.: Interview mit Prof. Omote Tomoyuki am 11. Oktober 2005 am Vormittag, Seika-Universität, Kyōto.

<sup>629</sup> HOFFMANN E.T.A.: Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989. S. 89.

<sup>630</sup> JACOBOWITZ Seth: Translator's Introduction. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. XVII.

<sup>631</sup> EDOGAWA Ranpo: The Horrors of Film. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. 137.

<sup>632</sup> ELLIOTT David: Tokyo-Berlin/Berlin-Tokyo. Ein fortgesetzter Dialog zwischen modernen Städten. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 16.

Mitbegründer des *yōkaigaku*, Yanagita Kunio.<sup>633</sup> Zwar nahm sich Akutagawa Ryūnosuke schon früh, 1927, das Leben,<sup>634</sup> doch stand diese Gruppe von Literaten in engem Kontakt miteinander.<sup>635</sup> Die schwarzromantische westliche Kunst und Literatur mischte sich also unter ein Japan, das die seismographischen monströsen Arbeiten Kuniyoshis und Hokusais genossen hatte, unterdessen diese Werke nun ihrerseits nach Europa exportiert worden waren. Wie erwähnt wurde zum Beispiel Kuniyoshis Seeungeheuer-Darstellung RYŪGŪ TAMATORIHI NO ZU sogar zum Bildhintergrund eines Gemäldes von Manet.

Eine Brutstätte dieses europäischen Japonismus wiederum waren die als Kunst- und Weltschau entworfenen Expos. Diese waren vor allem große Messen, auf denen die Zuschauer Zeugen der rasanten technologischen Entwicklungen dieser Jahre werden durften. Gleichzeitig wurde dort das im Westen noch exotische Land Japan präsentiert und katalysierte damit die Japonismuswelle im Westen. So fiel die 1867 in Paris stattfindende Weltausstellung geradewegs in die ungeklärte politische Situation der vom Bürgerkrieg geprägten Bakumatsu-Phase. Hier waren nun zum ersten Mal, jedoch wegen der sich zerrüttenden Machtverhältnisse gleich mehrere japanische Delegationen anwesend:

„Mit einer der drei Abordnungen, die damals in Paris großes Aufsehen erregten, war auch der Bruder des zu jener Zeit noch an der Macht befindlichen Shogun aus dem Geschlecht der Tokugawa angereist, der als „japanesischer“ Prinz Mittelpunkt einiger glanzvoller Feste war.“<sup>636</sup>

Die sechs Jahre später 1873 in Wien stattfindende Weltausstellung wurde indes durch die bereits autorisierte Meiji-Regierung geprägt und konnte durch umfangreiche Aufwendungen von Geld- und Sachmitteln – „das gesamte japanische Volk war zur Mithilfe an den Vorbereitungen aufgerufen worden“<sup>637</sup> – einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Japan zog die Blicke auf sich:

„Wohnhäuser, Gartenanlagen und sogar ein Teehaus wurden auf dem Ausstellungsgelände von rührigen Arbeitern aufgebaut, Stoffe, Gebrauchsgegenstände und Kostbarkeiten wurden ausgestellt und zum Verkauf angeboten.“<sup>638</sup>

Es folgten die Schauen 1876, 1878 und 1889 in Paris, wo sich auch China profilierte, das bereits seit Anbeginn der ersten Expo in London im Jahr 1851 dabei war.<sup>639</sup> Auch die Ausstellung im

---

<sup>633</sup> FIGAL Gerald: *Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham, London: Duke University Press, 1999. S. 32, S. 113, S. 145-S. 146.

<sup>634</sup> JACOBOWITZ Seth: Translator's Introduction. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): *The Edogawa Rampo Reader*. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): *The Edogawa Rampo Reader*. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. XXIII- S. XXIV.

<sup>635</sup> Vgl.: EDOGAWA Ranpo: *The Phantom Lord*. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): *The Edogawa Rampo Reader*. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. 152., JACOBOWITZ Seth: Translator's Introduction. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): *The Edogawa Rampo Reader*. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. S. XXIIIf, S. XXIV, S. XXXII.

<sup>636</sup> PAVLICEK Leopoldine: *Die Gestalt des Japaners auf der Bühne des europäischen Musiktheaters von der Entstehung der Operette bis zur Gegenwart*. In: LEIMS Thomas: *Kabuki. Holzschnitt. Japonismus: Japonica in der Theatersammlung der Österreichischen Nationalbibliothek*. Wien, Köln, Graz: Böhlau, 1983. S. 123.

<sup>637</sup> Ebd. S. 123.

<sup>638</sup> Ebd. S. 123.

<sup>639</sup> WICHMANN Siegfried: *Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts*. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 8.

Jahr 1900 in Paris zeigte im japanischen Pavillon Kalligraphie und Tuschemalerei sowie frühe Sakral-Skulpturen.<sup>640</sup>

Während also die japanische Kunst in den Westen gelangte, war sie auf den Weltausstellungen mit ihrem jahrmarktartigen Charakter selbst zu einem Misemono geworden. Hier fand der Zusammenprall der Hemisphären statt, nun blickten der Westen und der ferne Osten aufeinander und sie begannen sich gegenseitig abzubilden; um 1900 wurde schließlich das Kino erfunden.

Die Weltausstellungen, die sich zudem stetig in die nächste Bedrohungskulisse, auf den Ersten Weltkrieg, zubewegten – was wiederum in der dort ausgestellten Technikentwicklung reflektiert wurde – hatten folglich einen Effekt auf die Darstellungsverfahren im Ausland, aber auch auf die in Japan selbst. Der Japonismus formte den Frühexpressionismus wesentlich und vor allem die Ästhetik der Zwanziger Jahre des neuen Jahrhunderts, das wie kein anderes vom Kino geprägt werden sollte.<sup>641</sup>

Der Japonismus und die westliche Technik gehörten also schon immer zusammen; genauso wie die Technikschaue der Zukunft in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS, in dessen Herzen sich demnach in völliger Logik das Yoshiwara befinden mußte (was später noch einmal in BLADE RUNNER aufgegriffen worden ist).

Die Weltausstellungen waren also der ultimative Ausdruck der modernen Zeiten, bildeten sie doch die schwarzromantische Gestaltwandlung des Globus ab. Sie machten das *ukiyo'e hanga*, das Kabuki-Theater und andere Japonaiserien in Europa, im gesamten Westen, zum letzten Schrei und formten andererseits den Erdball langsam in die Idee jenes zen-virtuellen, technischen Endproduktes um, das heute durch das Internet symbolisiert wird, und in dem die Welt nun zu einem Einortkonstrukt verschmilzt. So schrumpft bereits der Schauplatz *Holstenwall* und der ganze Jahrmarktstrudel in DAS CABINET DES DR. CALIGARI auf einen Ort, die Irrenanstalt und das Kabinett des Wahnsinns zusammen. Auch Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS ist eine Einortwelt. Genau diese Konstruktion, dieses überall gleichzeitig und doch nur an einem Ort, im virtuellen ‚Cyberspace‘ bzw. der damit verlinkten eigenen caligaresken und japonistisch durchdrungenen Gedankenwelt zu sein, wurde nochmals durch den ‚Cyberpunkautor‘ William Gibson in seinem bezeichnenderweise NEUROMANCER genannten Roman – in sogenannten postmodernen Zeiten – heraufbeschworen:

„Und in der blutgeschwängerten Dunkelheit hinter den Augen wallten silberne Phosphene aus den Grenzen des Raums auf, hypnagoge Bilder, die wie ein wahllos zusammengeschnittener Film ruckend vorüberzogen. Symbole, Ziffern, Gesichter, ein verschwommenes fragmentarisches Mandala visueller Informationen.“<sup>642</sup>

Die Technik, der Apparat, schlich sich zuletzt selbst in die modernen Gattungen des *ukiyo'e hanga* ein, so wie später die Computerästhetik in den Bereich des Films.

So war es die Yokohama-Photographie, die den Weg für die kommerzielle Nutzung des Photoapparates freimachte; Daguerrotypen waren in den Jahren davor das Privileg der

---

<sup>640</sup> Ebd. S. 10.

<sup>641</sup> Ebd. S. 11.

<sup>642</sup> GIBSON William: Neuromancer. München: Heyne Verlag, 1990. S. 77.

herrschenden Samurai, wobei schon 1860 eine preußische Delegation dem damaligen Shōgun einen Photoapparat zum Geschenk machte und bereits der auf Dejima verweilende Franz von Siebold in den Jahren 1859 bis 1863 einem japanischen Schüler das Photographieren beibrachte.<sup>643</sup> Diese Photographie gehörte, neben den Zeitungen, der modernen Postverwaltung, dem Gaslicht, der Dampfmaschine, den Ausstellungen und den Fesselballons, wie man dann im Meiji-Japan sagte, zu den *bunmeikaika nanatsu dōgu*, also den sieben japanischen Erwerbungen aus der westlichen Aufklärung.<sup>644</sup> Und dieses Medium sollte später, in Verbindung mit dem Film, so prägend für die Ausreifung von Manga und Anime werden. Denn in der Gegenwart ist das vom Westen inspirierte Genre des *ukiyo'e hanga*, welches das Zeigen der Fremden und der fremden Technik im Blick hatte, umrangierte und in die Anime, Manga- und Games-Kultur verschoben worden und mit ihm die gesamte Phalanx an Phantasmagorien des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts. Ōtomo Katsuhiros noch zu besprechendes Anime SUCHĪMUBŌI (STEAMBOY, 2004) jedenfalls situiert seine Geschichte deshalb nicht zufällig im London des Expojahres 1851 und spintisiert seine alternativ verlaufende Historie, die dadurch generisch fast so uneindeutig scheint wie Fritz Langs METROPOLIS, ganz folgerichtig in die Kriegschauplätze des bevorstehenden Jahrhunderts hinein. Das Phantastische ist nun an Themen und Stilistiken gekoppelt, die METROPOLIS im Medium Film auf die Gleise brachte. Immerhin geht es in der Science Fiction genau darum: um das Zeigen des Fremden und der Technik. Der Exotismus und die Verfremdung transferiert sie, sobald keine Völker mehr unbekannt und keine Technik mehr neu ist, einfach in noch fernere Orte, ins All, zu den dort vorhandenen, unbekannten Spezies und Rassen, die im Besitz von auf der Erde nie dagewesener Technologie sein sollen. Auch diese Verlagerung ist eine in das Reich der Phantasie – das wiederum das japanische Yoshiwara für den politisch rechtlosen Bürger Edos darstellte. Es war eine Projektionsfläche, bevor es die Leinwand gab. Die Maschine wird nun, in den anbrechenden modernen Zeiten in Japan, auch in der Kunst auf eine Weise assimiliert werden, als stünden sie und der Shintō schon immer in einem ureigenen Wesenszusammenhang; genauso wie auch die Romantik in Europa, das Übernatürliche, Phantastische – im Japanischen als *fushigi* (不思議) bezeichnet –<sup>645</sup> in einem Sinnverhältnis zur Industrialisierung und Technisierung der Welt und zur Aufklärung; *bunmeikaika* (文明開化)<sup>646</sup> stand.

Für die Monster, die die Moderne zu erschaffen in der Lage ist, reflektiert wohl am eindrucksvollsten der technisierte Körper in Anime wie INOSENSU (GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE Regie Oshii Mamoru, 2004) mit den an Fließbändern hergestellten (Sex-) Cyborgs mit eingebautem Killerprogramm, sowie Stummfilme wie Fritz Langs METROPOLIS mit seiner ebenso erotischen Roboter-Maria im Yoshiwara.

<sup>643</sup> DELANK Claudia. Das imaginäre Japan in der Kunst. „Japanbilder“ vom Jugendstil bis zum Bauhaus. München: Iudicium Verlag, 1996. S. 36-S. 38.

<sup>644</sup> Ebd. S. 37.

<sup>645</sup> FIGAL Gerald: Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan. Durham, London: Duke University Press, 1999. Prolog 5, S. 260.

<sup>646</sup> Ebd. Prolog 5.



Folgerichtig ist der Cyborg bei Shirow Masamune durchdrungen vom Animismus des Shintō, ein *fushigi* im Verbund mit *bunmeikaika*, denn beide Faktoren haben sich seit Beginn der Moderne in Japan begleitet, genauso wie auch Fritz Langs Roboter-*Maria* ein Hybrid aus Alchemie und Technik ist. Der Cyborg ist deshalb auch immer wieder Verkörperung herannahender Bedrohungen.

Ein apokalyptisches Szenario – Jakob van Hoddis' lakonisches Gedicht WELTUNTERGANG ist in den Folgejahren Programm – bereitete sich nun nach der Begegnung der Hemisphären auch im Westen vor. Deutschland stand der erste Weltkrieg, der Untergang seiner Gesellschaftsordnung und schließlich die stürmischen, in den Faschismus führenden Jahre der Weimarer Zeit an. Es ist die Phase des Niedergangs der Monarchie, des Adels und des Verfalls im Bürgertum. Sie brachte eine ähnlich nervös-seismographische Künstlergeneration hervor, wie die japanische ab der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts und der morbiden Taishō-Ära mit ihrem geisteskranken Tennō, eine Ära, die dann in das *eroguronansensu*-Shōwa taumelte.

Verwunderlich ist es deshalb nicht, daß gerade die exportierten Werke Hokusais, seine Monster- und Geisterdarstellungen noch bei den Expressionisten wie Alfred Kubin<sup>647</sup> in Deutschland auf fruchtbaren Boden fielen, in einer Zeit, in der die Länder aufzurüsten und sich auf den kontinuierlich stattfindenden Weltausstellungen zu profilieren begannen. Noch die Weimarer Episode in Deutschland war gezeichnet von ihren inneren und äußeren Zerrüttungen, die weiterhin den Nährboden für das Groteske, Phantastische lieferten. Stil und Geschmack zweier Hemisphären bewegten sich folglich in ähnlich spannungsreichen Zeiten aufeinander zu und präfigurierten in ihrer Kombination eine bis in die Gegenwart reichende Ästhetik.

Die atmosphärischen Übereinstimmungen als Basis ästhetischer Darstellungsweisen in Japan und Deutschland bestätigen daher John Whitney Halls These, daß in Japan wie in Deutschland die Krise in der Mitte des 19. Jahrhunderts „die Ursache für die sozialen Spannungen der dreißiger und vierziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts“ gewesen sein könnte.<sup>648</sup> Das kann eine weitere Erklärung dafür sein, warum sich das hier schon präfigurierte *eruguronansensu* in Verbund mit dem Expressionismus gerade in dieser Folgezeit so gut in die Entwicklung des Manga und Anime einfügen ließ.

Die entsprechenden, zeitgefärbten Darstellungen waren damit Produkte eines Kulturimports, zum anderen Ausdruck eines zeitgeistig morbiden Kontinuums. Ihr Aussehen jedenfalls gibt dieser These recht, daß die Integration dieser Darstellungstechniken erst im Manga ab Mitte der Vierziger Jahre, der cineastischen Epoche des Film noir, in der sich der Hang zum Düsternen nach dem Zweiten Weltkrieg nochmals wiederholte, stattfinden sollte. Hier laufen das *eroguronansensu* und der Expressionismus zusammen, fächern sich im Stil noir in seine von diesen Haltungen geprägten Erzähltypen auf, die nun in der japanischen Popkultur bis heute von

---

<sup>647</sup> Anmerkung: So war der exzentrische Gustav Meyrink, Verfasser des expressionistischen GOLEM mit seinem Sinn für das Fernöstlich-Esoterische ebenfalls mit Kubin (sowie Oskar Kokoschka und Heinrich Zille) im Kontakt. Kubin zeichnete sogar für Meyrinks Satire-Magazin DER LIEBE AUGUSTIN. Vgl.: FRANK Eduard: Einleitung. In: MEYRINK Gustav: Das Haus zur letzten Latern. München, Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag, 1973. S. 15, S. 17.

<sup>648</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 241.

drei vom expressionistischen *eroguronansensu* ableitbaren Grundtendenzen – der elegischen, der apokalyptischen und der karnavalesken – überlagert werden:

Offenbar reinszeniert die japanische Popkultur also immer wieder den Moment der Öffnung Japans und das darauf folgende Aufeinanderprallen westlicher, schwarzromantischer Kunstlinien und der japanischen – was das Moment der zeitlichen Verschiebung, der Assimilation von schwarzromantischen und expressionistischen Darstellungstechniken in Japan nochmals erklärt; die Übernahme von Ästhetiken ohnehin immer Entwicklungszeit benötigt, um erkannt, angenommen und umgesetzt zu werden. Wie außerdem noch zu sehen sein wird, sind die Assimilationsbewegungen innerhalb der japanischen Popkultur so tatsächlich von „Diskontinuitäten“ geprägt.<sup>649</sup>

#### 1.4.5. Ein Geisterzug in den expressionistischen Stummfilm, in Manga, Anime und Game

Die Assimilation der Darstellungstechniken und Stoffe des 19. Jahrhunderts in das neue Massenmedium Film läßt sich also bis in die heutige Manga-Ästhetik verfolgen, wo zwar Bildtraditionen weiterleben, die vor allem dem 19. Jahrhundert entsprungen sind (oder dort eine Renaissance erlebten), aber dann deutlich dem gestaltwandlerischen Prozeß der photographischen Medien unterworfen wurden.

So setzt der Geisterzug der hundert Erzählungen seine Reise in die Gegenwart fort: Schon 1971<sup>650</sup> zeichnete Tezuka Osamu, der prägendste Mangaka des Nachkriegs-Shōwa, seine Version des HYAKU MONOGATARI.<sup>651</sup> Auch Mangaka Sugiura Hinako veröffentlichte, in Anspielung auf die Holzschnittserie Hokusais, das gleichnamige Manga HYAKU MONOGATARI (1993), worin der einflußreiche Ukiyo'e-Meister Hokusai sogar selbst als Protagonist auftritt.<sup>652</sup> Gerade die in der Edo-Zeit situierten Manga erzählen deshalb viel über die Manga-Ästhetik selbst und arbeiten aktiv an der Verbindungslinie, die aufgrund der Erfindung des Begriffs Manga durch Hokusai, den bedeutendsten Ukiyo'e-Meister für den Westen, gegeben ist.

Diese Darstellungslinie ist demnach massenmedial modifiziert worden. Anhand der Arbeiten von Honda Keikos OEDO WA NEMURENAI. KIKURI TENKA GOMEN (2005) und das auf Saikaku Ihara anspielende KŌSHOKU GONIN ONNA (1996) von Maki Miyako und auch Anno Moyocos SAKURAN (2003), die alle in der Edo-Zeit spielen, weist Jaqueline Berndt auf entsprechende darstellerische „Diskontinuitäten“ hin, da ihre „Bildsprache“ eben heutzutage mehr an Film und Photo erinnere.<sup>653</sup> Das gilt auch für Dämonendarstellungen in der heutigen japanischen Popkultur:

---

<sup>649</sup> Vgl.: BERNDT Jaqueline: Manga Mania. Dis/Kontinuitäten, Perspektivenwechsel, Vielfalt. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008.

<sup>650</sup> Ebd. S. 379.

<sup>651</sup> TEZUKA Osamu: Fausuto. Tōkyō: Asahi Shinbunsha, 1994. (HYAKU MONOGATARI ab S. 127.)

<sup>652</sup> JAPAN FOUNDATION, The (Hg.): Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 62.

<sup>653</sup> BERNDT Jaqueline: Manga Mania. Dis/Kontinuitäten, Perspektivenwechsel, Vielfalt. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST

Der Einzug der Geister und Gespenster in Miyazaki Hayao's Anime *SEN TO CHIHITO NO KAMIKAKUSHI* im nur für Geister existierenden öffentlichen Bad im Zauberland ist ein Beispiel unter etlichen anderen für die Bezugnahme auf das *HYAKKI YAKŌ*. Im Anime *HEISEI TANUKI GASSEN POM POKO* (POM POKO, 1994, Regie Takahata Isao) zieht die Geisterparade als Projektion der ebenfalls in Japan als gestaltwandlerisch geltenden, mythischen Marder durch die Straßen des modernen Japan und diese magischen *tanuki* (Marder) transformieren sich sogar in videospieldpixelige Versionen ihrer selbst.

Im in comichaftem ‚Cel Shading‘-Technik gestalteten Computerspiel *ŌKAMI*<sup>654</sup> sind neben assimilierter und verfremdeter japanischer Mythologie die japanischen Mal- und Formattraditionen wie das *kakemono*, die Hängerolle, oder das *emakimono*, also die Querrolle, kongenial im Spiel integriert. Wie bei der Rezeption der berühmten Querrolle *HYAKKI YAKŌ* läßt sich eine nunmehr virtuelle Querrolle als Menüpunkt im Spiel horizontal, ebenso wie ein präfilmisches Panorama, weiterscrollen. Darauf verzeichnet sind Darstellungen der Feinde und die Beschreibung von Taktiken, wie diese Dämonenfiguren zu besiegen sind. Dieses computerisierte *emakimono* birgt, wie das Original, somit eine Phalanx von fantastischen *oni*,<sup>655</sup> am Ende des Spiels, nachdem alle Gegner besiegt und darauf verzeichnet sind, ist der Aufmarsch der japanischen Dämonenfiguren komplettiert.

Das monochrom und dunkel gehaltene ‚Survival Horror‘ Videogame *零 ZERO* (PROJECT ZERO, 2002),<sup>656</sup> das um das Ereignis eines verbotenen Shintō-Rituals auf dem Gelände eines verlassenen Hauses einer alten einflußreichen Familie kreist, verbindet japanischen Horror mit der Magie der neuen Medien. Bedrohliche Geistererscheinungen, *yūrei*, kann man als Spielfigur *Miku Hinasaki* nämlich nur exorzieren, indem man diese Emanationen mit der *Camera Obscura* genannten Waffe photographiert, also medial verschachtelt auf ein virtuelles Photo bannt.

Auch in ihrer Manga-Geschichte *SENGOKU OTOGIZŌSHI INU YASHA*<sup>657</sup> um einen Hundedämon, überschreitet die Mangaka Takahashi Rumiko die Grenzen zwischen Darstellungsweisen der Gegenwart und der Vergangenheit. Bereits ihre Titel *URUSEI YATSURA*, *MEZON IKKOKU*<sup>658</sup> und das ‚Gender bending‘-Manga *RANMA ½*<sup>659</sup> wurden in Jungen-Magazinen<sup>660</sup> publiziert; Anerkennung bei männlichen Lesern erhielt sie aber auch mit *INU YASHA* und der weiblichen Protagonistin *Kagome*. Diese vermag durch einen Brunnen

」

FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 14.

<sup>654</sup> CAPCOM: *Ōkami*, 2006.

<sup>655</sup> KATŌ Shūichi: *Japan: Spirit & Form*. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 201.

<sup>656</sup> TECMO, WANADOO: *Project Zero*, 2002.

<sup>657</sup> TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2002., TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 2. Köln: Egmont Verlag, 2003., TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 3. Berlin: Egmont Verlag, 2002., TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 4-11. Köln: Egmont Verlag, 2003., TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 12-22. Köln: Egmont Verlag, 2004., TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 23-34. Köln: Egmont Verlag, 2005., TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 35-38ff. Köln: Egmont Verlag, 2006.

<sup>658</sup> TAKAHASHI Rumiko: *Maison Ikkoku*. Band 1ff. Berlin: Egmont Verlag, 2003.

<sup>659</sup> TAKAHASHI Rumiko: *Ranma ½*. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2005., TAKAHASHI Rumiko: *Ranma ½*. Band 2-5ff. Stuttgart: Feest Verlag, 1999.

<sup>660</sup> BERNDT Jaqueline: *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*. Berlin: edition q, 1995. S. 124.

auf ihrem heimatlichen Schreingelände in die kriegsgebeutelte Sengoku-Periode (1467-1568<sup>661</sup>) zu gelangen, in die Zeit der „Kämpfenden Provinzen“<sup>662</sup> (von der auch die Schlachtsimulations-Computerspiele KESSEN und KESSEN III handeln<sup>663</sup>), an deren Ende die Etablierung der Tokugawa-Herrschaft, die Edo-Periode, stand.

Immer wieder verweisen Takahashi Rumikos Dämonenbilder in der vergangenen Welt, die die Heldin betritt, auf den Stil von Tosa Mitsunobu, auf den Künstler der Tosa-Schule des 16. Jahrhunderts,<sup>664</sup> der in der Sengoku-Zeit lebte, und der schließlich die legendäre Querrolle HYAKKI YAKŌ erschaffen hat. In Band sechs des Manga INU YASHA<sup>665</sup> erzählt Takahashi die Geschichte eines besessenen Malers, *Kotatsu*,<sup>666</sup> der aus den Eingeweiden gefallener Krieger Tusche für seine Gemälde herstellt, auf denen die schwarzweißen Teufel dann zum Leben erwachen. Mit diesem Maler offenbart Takahashi so die Quelle ihrer Dämonendarstellungen,<sup>667</sup> die zwischen dem FŪJIN RAIJINZU BYŌBU Tawaraya Sōtatsus<sup>668</sup> und dem HYAKKI YAKŌ Tosa Mitsunobus changieren.

Das HYAKKI YAKŌ wird auch von Tezuka Osamu, in Band neun seines epischen Lebenswerkes HI NO TORI (PHOENIX)<sup>669</sup> mit dem Titel IGYŌ HEN (STRANGE BEINGS), zitiert. Tezukas Aufgebot geisterhafter Wesen ähnelt frappierend denen, die wiederholt in Takahashi Rumikos INU YASHA zu sehen sind. Der berühmte Mangaka geht aber noch einen Schritt weiter. In HI NO TORI erfindet er, zugleich mehrere Mythen Japans zusammenführend, die vermeintliche Genesis der wilden Kreaturen auf dem Original von Tosa Mitsunobu: So spielt der Band IGYŌ HEN, ebenso wie INU YASHA<sup>670</sup>, während des Ōnin-Krieges<sup>671</sup> – also in der Sengoku-Periode.<sup>672</sup>

Die als Sohn von General *Iemasa Yagi* aufgezogene *Sakonnosuke*<sup>673</sup> – also eine Hosenrolle – und ihr Diener *Kahei* geraten in einen ewigen Kreislauf der karmischen Wiederholung, als *Sakonnosuke* die mythische achthundertjährige Nonne *Yaobikuni* köpft, damit diese nicht mehr *Sakonnosukes* Vater, den General, von dessen unheilbarer Krankheit kurieren kann.

---

<sup>661</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 129ff.

<sup>662</sup> Ebd. S. 30.

<sup>663</sup> Vgl.: KOEI: Kessen, 2000., KOEI, THQ: Kessen III. 2005.

<sup>664</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 689.

<sup>665</sup> TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 6. Berlin: Egmont Verlag, 2003. S. 151. (Episode 9: Des Malers Traum.)

<sup>666</sup> Ebd. S. 120.

<sup>667</sup> Ebd. S. 112, S. 125, S. 140, S. 144, S. 155, S. 158, S. 159ff.

<sup>668</sup> Siehe auch: TEZUKA Osamu: Fausuto. Tōkyō: Asahi Shinbunsha, 1994. S. 133.

<sup>669</sup> TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 9. San Francisco: Viz Media, 2006. S. 114.

<sup>670</sup> Vgl. TAKAHASHI Rumiko: Maison Ikkoku. Band 1ff. Berlin: Egmont Verlag, 2003. Epilog.

<sup>671</sup> HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968. S. 130ff.

<sup>672</sup> TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 9. San Francisco: Viz Media, 2006. S. 254. Anmerkung: Schwan datiert diese Periode auf die Zeit von 1467 bis 1568. Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 619.

<sup>673</sup> Anmerkung: Das Thema der Transgeschlechtlichkeit ist in Tezukas Arbeiten und auch in vielen anderen Manga zu beobachten. Tezukas RIBON NO KISHI (DER RITTER MIT DER SCHLEIFE) bzw. PRINCESS KNIGHT stellt dieses in der Manga-Geschichte vielzitierte Element vor. und ist an der berühmten Frauen-Revue, dem Takarazuka-Theater seines Heimatortes Takarazuka orientiert. Vgl. TEZUKA Osamu: Princess Knight. Band 1-6. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001.

*Sakonnosuke*, die eigentlich damit den Greuelthaten des Vaters ein Ende setzten will, lebt fortan in einer anderen Zeitdimension, in der sie in regelmäßigen Abständen von ihrem vormaligen Selbst aufgesucht und immer wieder erneut getötet wird.

*Sakonnosuke* erhält dort aber außerdem die heilenden Kräfte, die ihr die Schwanzfeder des magischen *Phönix* verleiht, der selbst ja ein Symbol der Wiedergeburt und Wiederauferstehung ist. Allmählich verwandelt sie sich immer mehr zur wundertätigen *Yaobikuni*. Mit der Zeit bitten die *Yaobikuni* jedoch nicht nur Menschen um Heilung, sondern vor allem leidende und kranke, bizarre Kreaturen und geisterhafte Gestalten. Auch sie werden von der wundertätigen Nonne aus Mitleid kuriert. Dem Diener *Kahei* gelingt indes nach einer Ewigkeit die Flucht aus diesem welt- und zeitentrückten Ort. Tezuka endet seine Geschichte, indem er erklärt, daß *Kahei* sodann den Namen Tosa Mitsuyoshi (1539-1613)<sup>674</sup> angenommen hätte und ein Schüler des Künstlers Tosa Mitsunobu geworden sei.<sup>675</sup> Mitsunobu aber soll, laut Tezuka, so inspiriert von den Erzählungen seines Schülers Mitsuyoshi über die „seltsamen Wesen/Formen“ (*igyō*) gewesen sein, daß er daraufhin jenes *emakimono* NÄCHTLICHE PARADE VON 100 GEISTERN UND GESPENSTERN geschaffen hätte.<sup>676</sup>

Die Figuren *Kotatsu* aus dem Manga INU YASHA und *Kahei*, bzw. *Tosa Mitsuyoshi*, aus dem Manga HI NO TORI verweisen deshalb beide auf den Künstler Tosa Mitsunobu. So taucht Tezuka Osamu Manga-Zyklus HI NO TORI tief in die japanische Kulturgeschichte ein, befaßt sich intensiv mit Japans nationalen Quellen und führt sie Umdeutungen entgegen, die den pazifistischen Ansatz seiner Manga-Serie thesenhaft unterstützen.

Tezuka Osamu ist außerdem bekannt für seine Überführung von filmischen Elementen in die japanischen Manga. Der Grundaufbau seines Zyklus HI NO TORI spiegelt also auch auf der Erzählebene die Fusionen alter und moderner Darstellungsweisen, die letztlich die heutige Manga-Ästhetik auf den Weg gebracht haben. Daher springen die Erzählungen zwischen der tiefsten, traditionsverwurzeltesten, bis in den Schöpfungsmythos hineinreichenden Vergangenheit, und den ultramodernsten ‚Hightech‘-Visionen hin und her. Hierbei ähnelt die zweigeteilte Anlage von Tezukas HI NO TORI auch Fritz Langs hypermodernem Film METROPOLIS, dem ebenfalls das Mythische inne wohnt. In dessen Zentrum befindet sich *Rotwangs* Alchemisten-Haus, der gotische Dom, die Katakomben. Metropolis hat, wie in BERLIN ALEXANDERPLATZ, eine babylonische Grundstruktur, unterdessen ihr Kern die dämonische Roboterfrau, bzw. deren Urform *Hel*, die nordische Göttin der Unterwelt, zu sein scheint.

---

<sup>674</sup> SCHULENBURG von der Stephan: Katalog *yamato-e*. In: SCHULENBURG von der Stephan (Hg.): Mönche, Monster, schöne Damen. Japanische Malerei, Buch- und Holzschnittkunst des 16. bis 18. Jahrhunderts. Berlin: Gebrüder Mann Verlag, 2000. S. 310.

<sup>675</sup> Anmerkung: Die Tosa-Schule spielt im Zusammenhang des Yamato'e eine Rolle, das, wie erwähnt, auch eine Einflußlinie des Ukiyo'e darstellt, da die Tosaha dieses alte, höfische Genre wieder neu aufleben ließ. Unter Tosa Mitsuyoshi (1539-1613) begann man Miniaturillustrationen zu machen, so zum Beispiel die Visualisierung des GENJI MONOGATARI, welches durch seine leuchtenden Farben schon die Darstellungsweisen der *ukiyo'e hanga* vorwegnahm. Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 317.

<sup>676</sup> TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 9. San Francisco: Viz Media, 2006. S. 114.

Tezukas Modernismus geht inzwischen bis in die avantgardistische Darstellung einer vollends zweidimensionalen Schemenwelt – so in dem Band FUKKATSU HEN von HI NO TORI –, die für einen Protagonisten, der durch einen tödlichen Unfall im Jahr 2482 nach Chr. noch einmal künstlich ins Leben zurückgeholt wurde,<sup>677</sup> zur sichtbaren, grauen Realität geworden ist. Nur die Roboterfrau, in die er sich verliebt, besitzt für ihn noch menschliche Züge. Und auch die leeren Darstellungen einer Architektur der Zukunft, die in FUKKATSU HEN an die ‚sterilen‘ Entwürfe des Bauhaus-Architekten Mies van der Rohe erinnern, führen unter ihrer modernistischen Hülle in die in der Superflat Theorie aufgeworfene These der Zweidimensionalität der japanischen Kunst zurück – wie im übrigen auch das Design von Mies van der Rohe selbst.<sup>678</sup>

Tezukas Manga DORORO (1968-1969),<sup>679</sup> das auch als Computerspiel BLOOD WILL TELL (2004)<sup>680</sup> und 2007 als gleichnamiger Realfilm (Regie Shiota Akihito) verwirklicht wurde, handelt von der tragischen Figur *Hyakkimaru*, dessen Name bereits die hundert Geister oder Dämonen<sup>681</sup> des HYAKKI YAKŌ anklingen läßt. Das Manga beginnt denn auch mit dem Handel, den *Hyakkimarus* Vater *Daigo Kagemitsu* mit achtundvierzig Dämonenfiguren eingeht, die der berühmte Skulpteur Unkei geschaffen haben und darüber wahnsinnig geworden sein soll. Gegen achtundvierzig Körperteile seines noch ungeborenen Kindes sollen die in einem Tempel aufbewahrten Skulpturen und ihre innewohnende dämonischen Energie dem Vater die Herrschaft über das Land ermöglichen. Der Pakt ist besiegelt, als *Daigo* darauf den Tempelpriester tötet. Mit einem Blitzeinschlag, von einem im caligaresk-eckigen Zwischentitelstil dargestellten, in kalligraphischer Handschrift geführten ‚Soundword‘ begleitet, wird diese böse Tat und das darauf niederschlagende Unheil von Tezuka visualisiert.<sup>682</sup>

*Hyakkimaru* wird ohne Augenlicht, Nase, Mund, Ohren, mit insgesamt achtundvierzig fehlenden Körperteilen geboren und sofort von den Eltern ausgesetzt. Ein Heilkundiger / ein Arzt nimmt sich seiner an und setzt *Hyakkimaru* – wie *Dr. Victor Frankenstein* seine künstlich erschaffene Kreatur mit Leichenteilen – durch Prothesen zusammen. Im Verlauf erhält der nur telekinetisch kommunizierende und zusammengeflückte *Hyakkimaru* seine wahren Gliedmaßen mit jedem Sieg über die ihn verfolgenden Dämonen wieder. Auf dieser Queste ist *Hyakkimaru*, wieder wie *Dr. Franksteins Monster*, und wie sein Sidekick *Dororo* (ein Räuberkind, das – wie sich erst am Ende herausstellt – ein Mädchen ist) der sozialen Ausgrenzung und Ächtung preisgegeben.

Die narrativen Elemente des Horrors und der Dämonenmystik sind bei Tezuka mitunter Analysen von Krankheit gewichen, während die dunkle Bildsprache in der Visualität des Horrors verbleibt. Es sind in ihren Grundzügen expressionistisch-noirische ‚Plots‘, die er erzählt mit den typischen Themen, die Verlorenheit und Ausgrenzung, Obsession und Monstrosität und

<sup>677</sup> TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 5. San Francisco: Viz Media, 2004.

<sup>678</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 359-S.362, S. 365, S. 369.

<sup>679</sup> TEZUKA Osamu: Dororo. Band 1-3. New York: Vertical Inc., 2008.

<sup>680</sup> SEGA: Blood Will Tell, 2004.

<sup>681</sup> TEZUKA Osamu: Dororo. Band 1. New York: Vertical Inc., 2008. S. 78.

<sup>682</sup> Vgl.: Ebd. S. 13.

auf diese Weise den Grob'schen Noir-Erzähltyp *Faszination für Monster* durchkonjugieren.<sup>683</sup> So auch Tezukas BURAKKU JAKKU, dessen Protagonist *Black Jack* ein unorthodox arbeitender Arzt ist. Er ist ebenfalls ein Außenseiter, auch äußerlich, denn sein Gesicht ist zur Hälfte mit der Haut eines Farbigen transplantiert. Auch hier geht es um die Beschäftigung mit dem Thema von geistigen und körperlichen Deformationserscheinungen und einhergehenden Dämonisierungen. *Black Jacks* kleiner Sidekick *Pinoko* ist eigentlich eine zum Eigenleben erweckte Zyste, aus dem Inneren des Körpers einer Frau extrahiert und dann wie *Hyakkimaru* aus DORORO mit Puppenprothesen von *Black Jack* zusammengesetzt. *Pinoko* leidet zeitlebens darunter, von ihrer Schwester und Wirtin ausgestoßen worden zu sein. Immer wieder also geht es in den Geschichten um das Phänomen der gesellschaftlichen Randstellung durch Andersartigkeit, Krankheit, Deformation. (Später wird diese stoffliche Neigung im Manga, besonders in den vielen in der Schule handelnden japanischen Comics, im dort sehr dominanten Thema des ‚Mobbings‘ – *ijime* – einfließen.)

Bei Tezuka Osamu ist die medizinische Perspektive, die er als promovierter Mediziner inne hatte, nicht nur thematische Klammer, sondern ein realistisches Fundament für ihr Katapultiertwerden in phantastische Grenzgebiete und Möglichkeiten. Zeitgefühl und Bildsprache zeigen bei diesen späteren Arbeiten Tezukas, als Reaktion auf die noch zu besprechende Gekiga-Bewegung im Manga-Bereich, daß der Horror und das japanische Pandämonium, nun auch auf den Realismus des Film noir Stil gestoßen, also in einer die Wirklichkeit einbeziehenden Spielart des Schwarzmantischen angekommen sind.

Auch der Mangaka Mizuki Shigeru (Jahrgang 1924) hat sich im Zeitalter des Manga vom Pandämonium der japanischen Geisterwelt und ihren Erzählungen inspirieren lassen. Auch für Mizuki Shigeru kam deshalb die Entdeckung der edozeitlichen enzyklopädisch anmutenden Geisterdarstellungen Toriyama Sekiens einem Erleuchtungserlebnis gleich.<sup>684</sup> Dabei war Toriyama Sekien, der zwischen 1776 und 1788 vier illustrierte Bestiarien mit über zweihundert phantastisch gespenstischen Erscheinungen geschaffen hatte,<sup>685</sup> schon für Kawanabe Kyōsai ein großes Vorbild gewesen, vor allem Sekiens GAZU HYAKKI YAGYŌ (1776), das auf der Basis der berühmten Querrolle HYAKKI YAGYŌ entstanden war.

Schon am Bahnhof von Mizuki Shigerus Heimatort Sakaiminato wird man eingeladen, sich ebenfalls auf die Fährte der japanischen Geister, Gespenster – *yūrei* (幽霊<sup>686</sup>) –, der unheimlichen Erscheinungen – *yōkai* (妖怪<sup>687</sup>), der Dämonen, Teufel, bösen Geister – *oni* (鬼<sup>688</sup>) – der Monster, Ungeheuer, Schreckgestalten, Kobolde – *bakemono* (化け物<sup>689</sup>) – zu

<sup>683</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 48.

<sup>684</sup> KYOGOKU Natsuhiko: Afterword. In: MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 3. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 125.

<sup>685</sup> FOSTER Michael Dylan: The Otherworlds of Mizuki Shigeru. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 9.

<sup>686</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=212947>.

<sup>687</sup> Anmerkung: *yōkai henge* (妖怪変化): „Geistererscheinung {f}; unheimliche Erscheinung {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=214532>.

<sup>688</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=31943>.



begeben. Um das bereits zu Lebzeiten errichtete *MIZUKI SHIGERU KINENKAN* (*MIZUKI SHIGERU MUSEUM*) zu erreichen, wandelt man dann nämlich entlang seiner ebenso berühmten Dämonenfiguren, die in Bronze gegossen den Wegesrand der *Mizuki-Shigeru-Straße* zieren (siehe **Abbildung 54a**).<sup>690</sup>

Wie man weiter erfährt, betrieb Mizuki Shigeru selbst jahrelang aktiv die in der anbrechenden Moderne etablierte Dämonenforschung (*yōkaigaku*) und scheint damit ein japanisches Gegenstück des oftmals als „Gespenster-Hoffmann“<sup>691</sup> titulierten E.T.A. Hoffmann zu sein. Mizuki Shigeru bezog seine Darstellungen außerdem auf die Namens-Sammlung des Miterfinders des *yōkaigaku*, Yanagita Kunio, und dessen *YŌKAI MEI*<sup>692</sup> (1938-1939).<sup>693</sup> Dies lieferte ebenfalls die Vorlage für diverse Figuren in Mizuki Shigerus bekanntestem Werk, *GEGE NO KITARŌ* (1959-1967), das er zuerst als Papiertheater – *kamishibai* – zeichnete und das dann als Manga, welches zunächst in



**Abbildung 54a**

Leihbüchereien – *kashihon'ya* – verkauft wurde, großen Erfolg hatte. *GEGE NO KITARŌ* kam dann auch, nach seinem berühmten *TEREBI-KUN* (1965) über einen Jungen, der in spukhafter Mediendurchdringung in den Fernseher eintreten und an der darin eigenen Welt teilzuhaben vermag,<sup>694</sup> als Anime-Serie ins Fernsehen. Außerdem wurden auf *GEGE NO KITARŌ* basierende Videospiele entwickelt.<sup>695</sup>

In Mizuki Shigerus Manga-Welten erscheinen zum Teil übernommene, zum Teil abgewandelte Geister- und Monsterfiguren aus der japanischen Folklore. So ließ Mizuki Utagawa Kuniyoshis und Alfred Kubins Seemönch noch einmal im Manga aus den Fluten tauchen, bei ihm heißt er *Umioshō* (siehe **Abbildung 54b** aus *DOKKAN V* von 1976).<sup>696</sup> Auch in *GEGE NO KITARŌ*



**Abbildung 54b**

erscheint der Seemönch, den Mizuki *Miage nyūdō* nennt, und der auf den *Ao bōzu* Toriyama Sekiens zurückgeht, wiederum aber im edozeitlichen Volksmund *Me hitotsu bō* hieß, und den Mizuki mit seiner Figur *Miage nyūdō* auf noch einen weiteren *yōkai*, den *Mikoshi nyūdō*, bezog.<sup>697</sup> Der Gestaltwandler vermag sich vermittlels der Luft groß und klein zu machen und

<sup>689</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=165444>.

<sup>690</sup> Vgl.: *MIZUKI SHIGERU KINENKAN*: Tagesbesuch am 05. Oktober 2005, Sakaiminato.

<sup>691</sup> Nachwort. In: *HOFFMANN E.T.A.*: *Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke*. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989. S. 88.

<sup>692</sup> *KYOGOKU Natsuhiko*: Afterword. In: *MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō*. Band 3. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 125.

<sup>693</sup> *FOSTER Michael Dylan*: *The Otherworlds of Mizuki Shigeru*. In: *LUNNING Frenchy* (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 10.

<sup>694</sup> Ebd. S. 12.

<sup>695</sup> *KYOGOKU Natsuhiko*: Afterword. In: *MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō*. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 125.

<sup>696</sup> *FUJIMOTO Keita*: *UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi* (Hg.): *Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku*. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003. S. 115.

<sup>697</sup> *KYOGOKU Natsuhiko*: Afterword. In: *MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō*. Band 3. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 125.

schickt freche, transgressive Wesen, ob Kind ob Hauskatze, zur Strafe in die Dämonenschule und fungiert dort als ihr Ausbilder.<sup>698</sup> Bei Mizuki geben sich also sowohl die Geistergestalten aus dem buddhistischen Kontext als auch aus dem Shintō, zum Beispiel in Form des Gottes der Dürre, *Hideri gami*, die Hand. Die Figur *Hideri gami* benutzt bei Mizuki skurrilerweise ein als dunkle Wolke in der Luft schwebendes Luftkissenboot.<sup>699</sup>

Da ist außerdem die Sandhexe, *Sunakake babā*, die, laut Yanagita Kunio ihre Feinde erblinden läßt, indem sie ihnen Sand in die Augen streut,<sup>700</sup> oder jener aus einem Ballen Baumwolle bestehende Geist aus Kagoshima, *Ittan momen*, der sein Opfer in Windeseile umwickeln kann, sowie die ebenfalls aus Kyūshū stammende Steinmauer *Nurikabe*,<sup>701</sup> die, aus der Erde wachsend, zu einem sich in Höhe und Breite ausdehnbaren unüberwindlichen



Abbildung 55a

Hindernis wird,<sup>702</sup> und an anderer Stelle der mit dem *kappa* – einem im Wasser lebenden Mensch-Schildkröten-Geschöpf – verwandte Wassertiger – *Suiko*<sup>703</sup> oder die Strandhexe *Iso onna*<sup>704</sup> in den gleichnamigen Geschichten.<sup>705</sup>

Nach einem weiteren Vorbild entstand auch die *Futa kuchi onna*, die Frau mit den zwei Mündern, aus der Geschichte YŌKAI JŌ (frei übersetzbar als: DAS YŌKAI-SCHLOSS).<sup>706</sup> Sie wurde von Darstellungen, zum Beispiel den EHON HYAKU MONOGATARI



Abbildung 55b

(1841), von Takehara Shunsen (ca. 1775-1850)<sup>707</sup> beeinflusst (Abb.

**55a**<sup>708</sup>). Dieser Edo-Künstler kreierte Farbholzschnitte nach den vierundvierzig Kurzgeschichten von Tōkaen Michimaro, die bereits dem berühmten Kawanabe Kyōsai und dem ‚Gespenster- und Dämonenboom‘ auf der Bühne des Kabuki und Bunraku oder in Geschichten und anderen Illustrationen in der ausgehenden Edo-Zeit, also der Bakumatsu-Periode, vorgriffen. Geschult auch in den Landschaftsansichten, vor allem denen des Tōkaidō, deren Techniken ihm sein

<sup>698</sup> MIZUKI Shigeru: *GeGeGe no Kitarō*. Band 3. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 3ff.

<sup>699</sup> Ebd. S. 77ff.

<sup>700</sup> FOSTER Michael Dylan: *The Otherworlds of Mizuki Shigeru*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 13.

<sup>701</sup> Ebd. S. 14.

<sup>702</sup> KYOGOKU Natsuhiko: Afterword. In: MIZUKI Shigeru: *GeGeGe no Kitarō*. Band 3. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 125.

<sup>703</sup> KYOGOKU Natsuhiko: Afterword. In: MIZUKI Shigeru: *GeGeGe no Kitarō*. Band 2. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 125.

<sup>704</sup> Ebd. S. 124.

<sup>705</sup> MIZUKI Shigeru: *GeGeGe no Kitarō*. Band 2. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 3ff, S. 76ff.

<sup>706</sup> Ebd. S. 19ff.

<sup>707</sup> MARCEAU Lawrence E.: *Hidden Treasures From Japan. Wood-Block-Printed Picture Books and Albums*. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): *The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance*. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 97.

<sup>708</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Futakuchi-onna.jpg> am 29.04.2010 um 23:55 Uhr.

Meister Takehata Shunchō vermittelt hatte, kommen in Takehara Shunsens HUNDERT ERZÄHLUNGEN besonders sein Talent für das Portrait und sein Sinn für das Phantastische zum Vorschein. So bildete Shunsen u.a. noch den grausamen *Yama chichi* (siehe **Abbildung 55b**<sup>709</sup>) ab, der Schlafenden den Atem stehle und dabei auf dessen Brustkorb hämmere, bis kein Leben mehr in ihm sei, wie der Text im Bild – *gachūshi* – mitteilt. Wenn das Wesen den Begleiter aber dabei weckte und das Opfer nun alles überstünde, werde es mit einem langen Leben belohnt.<sup>710</sup>

Die erfundenen Figuren des Mangaka Mizuki Shigeru sind der Knabe *Kitarō*, sein Protagonist in GEGEGE NO KITARŌ, in dessen Adern das Blut eines angesehenen Geister-Klans fließt, und dessen Anliegen die friedliche Koexistenz der menschlichen und der Geistersphäre ist. Der Held *Kitarō*, der mit allerlei nachtschattenhaftem Getier, von schwarzen Raben, Todessymbolen, bis zu Insekten und Gewürm kommuniziert, hat genau hierdurch seinen Beinamen erhalten: So erschallt nach jedem Abenteuer das meckernde *gegege* der Insekten in der Nacht. Es ist ein stolzer Lobgesang auf ihren Meister *Kitarō*, und mit dieser sich wiederholenden Formel bedient der Mangaka so auch passenderweise den Duktus der Märchensprache.

In der Geschichte YŪREI DENSHA (frei übersetzbar als: GEISTERZUG) wird die Koexistenz von Geistwesen und Menschenalltag auf die Probe gestellt. Die Episode stammt aus einer Phase, als die Manga-Serie noch HAKABA NO KITARŌ (frei übersetzbar als: KITARŌ VOM FRIEDHOF) hieß (später wurde das GEGEGE hinzugefügt).<sup>711</sup> Kurzerhand versetzt *Kitarō* zwei Männer, die in der Kneipe vollmundig erklären, nicht an gespenstische Emanationen zu glauben und dabei sogar handgreiflich werden, in einen Geisterzug. Ihre Irrfahrt ist nun in expressionistischer Ausdrucksweise gestaltet. So gleiten die beiden Zweifler dahin im geisterhaften Niemandsland, in einem noch aus der Meiji-Periode stammenden Waggon, der also aus der Blütezeit des technischen Fortschritts in Japan und dem daran gekoppelten *yōkaigaku* stammt.<sup>712</sup> Sie passieren Stationen wie *Honetsubo* (Urne), *Rinjū* (Totenbett), *Kasōba* (Krematorium),<sup>713</sup> bis sie schließlich, als sich alle Fahrgäste in Monster (*bakemono*) verwandelt haben, entsetzt aus dem Zug springen. Am Ende erschallt in der Dunkelheit das charakteristische *Gegege* ratternd, fast lachend, über die Gleise.

---

<sup>709</sup> MARCEAU Lawrence E.: Hidden Treasures From Japan. Wood-Block-Printed Picture Books and Albums. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 100.

<sup>710</sup> Ebd. S. 97-98.

<sup>711</sup> KYOGOKU Natsuhiko: Afterword. In: MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 124-S. 125.

<sup>712</sup> MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 18.

<sup>713</sup> Ebd. S. 9.

Weitere Sidekicks sind *Kitarōs* lediglich aus einem Auge bestehender Vater, *Medama oyaji*, also übersetzbar als *Vater Augenhöhle*, was wieder an E.T.A. Hoffmanns allerdings bösen *Coppeli* erinnert, da *coppo*, wie erwähnt, auf Italienisch Augenhöhle bedeutet. *Kitarōs* Vater ist jedoch eigentlich schon vor der Geburt des Sohnes verschieden. Er befindet sich zumeist in *Kitarōs* linker, unter dichtem Haar versteckter Augenhöhle und fungiert mit seinem umfassenden Wissen über Dämonen als *Kitarōs* Ratgeber. Hinzu kommt der Rattenmann *Nezumi otoko*, der, in einer dreckigen Kutte gewandet, zwar ein Freund *Kitarōs* ist, jedoch



Abbildung 56a

Katzenmädchen *Neko musume*, was besonders in der Geschichte NEKO MUSUME TO NEZUMI OTOKO (frei übersetzbar als: KATZENMÄDEL UND RATTENMANN)<sup>714</sup> zum Ausdruck kommt.

Doch nicht nur die japanischen *bakemono* weckten das

Interesse des Mangaka Mizuki Shigeru. So geben in der



Abbildung 56e

um *Kitarōs* verzauberten Baseballschläger, auch das Frankenstein'sche Monster oder die Karl Freund'sche Mumie *Imhotep* aus THE MUMMY (beide verkörpert von Boris Karloff) ihr Stelldichein.<sup>715</sup> In der auch eher an westlichen Monstern, u.a. an dem *Swamp Thing*, orientierten Episode DAIKAIJŪ (frei: LEVIATHAN<sup>716</sup>) bricht der Kampf von scientistischer Rationalität und okkulten Geistersphäre nun ganz offen im rücksichtslosen Verhalten eines Wunderkindforschers aus, der mit *Kitarō* auf wissenschaftliche Expedition geht. Lapidar streut

immer wieder dessen Pläne zwecks Selbstbereicherung und dämonischer Herrschaftsanwandlungen durchkreuzt. Er lebt in Furcht vor *Kitarōs* feline Freundin, dem



Abbildung 56b



Abbildung 56c

Geschichte OBAKE NAITĀ (frei übersetzbar als: NACHTSPIEL MIT MONSTERN), einem Baseballmatch zwischen Menschen und Dämonen



Abbildung 56d

<sup>714</sup> MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 2. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 91ff.

<sup>715</sup> Ebd. S. 61ff.

<sup>716</sup> MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 20ff.



Zeitzeuge Mizuki dann auch das bislang apokalyptischste Instrument dieses unaufhaltsamen Forscherdranges in der Moderne ein: die Atombombe.<sup>717</sup>

In Mizukis Geschichten gibt es Schlafwandler, expressionistische Skelettbäume, knorrige Wurzeln, dunkle Höhlen, Schreine an schartigen Felsenklippen, unruhig flackernde Kerzen, viel silhouettierende Dunkelheit, Schattengassen, Gespensterschlösser.<sup>718</sup> Das Manga-Set erscheint oftmals wie eine Gemengelage aus DER STUDENT VON PRAG, ZUR CHRONIK VON GRIESHUUS oder DER GOLEM, die, vom deutschen Mythenkreis ausgehend, ebenso dunkel aufgeladen waren und sich ebenso von der Aura anderer Kulturen, vornehmlich der parallelen jüdischen, nährten. Stellte sich auch in Deutschland die aufkeimende rationalistische Weltsicht in der Moderne, in der Zeit der massiven Landflucht in die große Stadt gegen die ländlich-primitive (Geister-)Welt, wurde dieser Konflikt (wie in der Episode DAIKAIJŪ) in den expressionistischen Stummfilm überführt. Wie außerdem bei Mizuki mit seinem *Terebi-kun*, der, indem er die Fernschwelt betritt, ebenfalls in ein anderes Reich überwechselt, das eigentlich ebenso magisch-dämonisch ist wie die Geisterebene von *Kitarō*.<sup>719</sup> So bietet Mizuki mit TEREBI-KUN letztlich auch eine Spielart der DÄMONISCHEN LEINWAND im Fernsehzeitalter. Mizuki Shigerus Werk trägt die Schrecken des Wandels von der agrarischen in die Industriegesellschaft des Zeitgenossen der Stummfilmzeit also auch noch in sich. Denn nach dem Verlust eines Arms zählte der Aufenthalt in Papua Neuguinea zu seinen nachhaltigsten Eindrücken des Zweiten Weltkriegs. In Papua Neuguinea kam Mizuki mit den Einwohnern und deren Lebenswirklichkeit in Berührung, hier fand er eine mystische Gegenwelt zu dem ihm so verhaßten Kriegsgeschehen vor.<sup>720</sup> In YŪREI DENSHA gibt Mizuki dem Konflikt des Aufeinanderpralls der naturverhafteten Vormoderne mit der Moderne einen symbolträchtigen Austragungsort: den Waggon aus der Meiji-Zeit. Immerhin gehörten Motive der Lok im Holzschnittgenre des Yokohama'e bereits in der Bakumatsu-Phase zu den Reizbildern des Fortschritts. Und gerade die darauffolgende Meiji-Periode war von dieser modernen Zerreißprobe gezeichnet. Man reagierte regressiv auf die Fülle der ins Land flutenden technischen Errungenschaften und wendete sich rückwärts dem eigenen Phantastischen zu, zum Beispiel im *yōkaigaku*. Ebenso wie Mizuki im Manga suchte auch der expressionistische Film das Alte, Mystische, Irrationale just in einem neuen Medium zu konservieren. So scheint sein Helldunkel in Mizukis Kulissen und mit dem japanischen Lokalkolorit aufgefangen worden zu sein. Auch Mizuki verbindet damit das Irrationale, „Schwarzromantische“ mit der Moderne. Sein Zusammendenken von Edo- und Neuzeit führt in das Kerngebilde des (*ero*)guronansensu und steht genau deshalb ganz eng in Zusammenhang mit den Visionen okkulten Geisterseher auf

---

<sup>717</sup> Vgl.: MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 89., MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 2. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 22.

<sup>718</sup> MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 2. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 6, S. 7, S. 18, S. 26, S. 27, S. 54, S. 56, S. 57. S. 69, S. 83ff.

<sup>719</sup> FOSTER Michael Dylan: The Otherworlds of Mizuki Shigeru. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 12, S. 24ff.

<sup>720</sup> Ebd. S. 21ff.

der expressionistischen Filmleinwand wie Paul Wegener oder dem literarischen Esoteriker Gustav Meyrink.

Mizukis Geisterforschung, so dokumentiert eine Weltkarte mit den eingezeichneten Recherche-Reisezielen eindrucksvoll im *MIZUKI SHIGERU MUSEUM*, hat auch ihn in verschiedene Länder schweifen lassen. Dort forschte er nach den entsprechenden Geister- und Gespensterdarstellungen und Legenden; so auch in Deutschland, wo er gleich dreimal verweilte.<sup>721</sup> Mizuki entwickelte also – wie die Expressionisten gerne die Berliner ethnologischen Sammlungen frequentierten,<sup>722</sup> gar fremde Länder bereisten – ebenfalls ein völkerkundliches Interesse, das in seine Arbeiten einfloß wie umgekehrt bereits die japanischen HUNDERT GEISTER in das Werk von Alfred Kubin. Mizuki betreibt damit noch heute eine globale Dämonenforschung; verwunderlich ist daher nicht, daß in seinem Museum eine Dämonenmasken-Sammlung zu sehen ist (**Abb. 56a**),<sup>723</sup> die durchaus auch in Dahlem-Dorf im *VÖLKERKUNDEMUSEUM ZU BERLIN* ausgestellt sein könnte. Eine Beziehung, die auch noch Fritz Langs unheimlicher Tonfilm *DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE* mit der gruseligen Maskensammlung des *Dr. Mabuse* reflektiert und mit der expressionistischen Malerei in Beziehung setzt (siehe **Abbildungen 56b-56d**). Die Masken versinnbildlichen die noch über den Tod hinaus gehende Macht dieses Wahnsinnigen, der als Geisterscheinung seine teuflischen Suggestionsspiele in anderen weitertreibt.

So entstanden aus Mizuki Shigerus deutschlandbezogenen Forschungen nachgerade zwei Figuren, die wieder direkt zu F.W. Murnaus Stummfilmen zurückführen: Es ist eine Manga-Version des Faust-Mythos: *Mefisuto* (*Mephisto*) und ein abgehalfterter *Fausuto Hakase* (*Dr. Faust*) haben im Manga *AKUMA-KUN* (1962-1963)<sup>724</sup> ihren Auftritt (siehe **Abbildung 56e**: der Mann mit Zylinder ist *Mephisto*, der Bettler ist *Faust*). Damit korrespondiert auffällig Mizukis Bildgestaltung, die voll expressiver Umrisse, Schatten und Graustufen ist. Durch die feine Schraffurtechnik wird auch in seinen Manga jenes für die Klassiker des expressionistischen Stummfilmes so charakteristische Helldunkel erwirkt. Er interpretiert Murnaus Gestalten des Zwielfichts (*tasogare*) folgerichtig als *bakemono*, deren gestaltwandlerisches Wesen der Moderne kongenial im Medium Stummfilm mit seinem nuancierten Licht auf der Kinoleinwand wiedergegeben wurde. Diese Gestalten des Zwielfichts waren wiederum selbst aus dem von Mizuki so forciertem Zwiespalt zwischen Positivismus und okkultem Sehen hervorgegangen, wodurch er damit gleichfalls im modernen Medium Manga eine Koexistenz von Irrationalem und Technik erschaffen konnte. Mit Blick auf die Bakumatsu-Periode wurde dies im Kapitel *Hyaku monogatari, bakumatsu bakemono und die dämonische Leinwand* schon herausgearbeitet, nunmehr bestätigt sich Murnaus filmischer Ansatz nochmals in den Manga Mizuki Shigerus, vor allem in dessen *AKUMA-KUN*.

<sup>721</sup> Vgl.: FUJIMOTO Keita: UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi (Hg.): Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003. S. 92-S. 93.

<sup>722</sup> SCHOLZ Dieter: Die Brücke und die Völkerkunde in Berlin. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 301ff.

<sup>723</sup> FUJIMOTO Keita: UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi (Hg.): Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003. S. 86-S. 87.

<sup>724</sup> Ebd. S. 38, S. 46.

Der Mangaka Mizuki assimilierte Folkloristisches aller Herren Länder und verband es mit den eigenen japanischen Gespenstertraditionen. Diese Darstellungstraditionen sind in sich noch einmal modifiziert und modernen Wandlungen unterworfen worden. Neben in Szene gesetzten Monstern in Schaukästen, die seinen Manga entstammen, sind im Museum Mizukis solche Umarbeitungen, zum Beispiel der berühmten Landschaftsbilder von Hokusai und Hiroshige, zu bewundern. In deren Kulisse hat Mizuki verfremdend anstelle der ursprünglichen Figuren seine *yōkai* montiert. Mizuki knüpft demnach bewußt an die Geschmacksvorlieben der Bakumatsu-Phase und den das *eroguronansensu* weiterführenden Meiji- und Taishō- und Shōwa-Perioden an. Die Komik der Monster-Holzschnittmontagen funktioniert jedoch nur deshalb, weil man darin visuelle Differenzen sieht, die letztlich die sichtbaren Demarkationslinien zwischen den alten Darstellungstraditionen und den neuen eingearbeiteten Verfahren der Massenmedien zu erkennen geben. Dabei ist eine wesentliche Veränderung, wie bei Tezuka, in der Distinktheit der dargestellten Gesichter zu sehen, was vor allem der Manga-Experte Yoshimura Kazuma in seinem Aufsatz MANGA, FOTOGRAFIE UND PORTRÄTBILD<sup>725</sup> und dem beiliegenden Interview<sup>726</sup> herausgearbeitet hat. So besitzt selbstverständlich auch die Figur des *Kitarō* ganz unverwechselbare, individuelle Gesichtszüge, wie sie bei den Figuren auf alten Holzschnitten der Edo-Zeit noch nicht beobachtbar waren, da diese mittels anderer Merkmale, wie zum Beispiel auf das Prestige verweisende Kleidungsdetails, charakterisiert wurden. Gerade aber der Kontrast zwischen Figur und Hintergrund, alter Darstellung und deren Verfremdung im massenmedialen Manga-Kontext, machen den Reiz und den Humor von Mizukis Montagen aus. Demzufolge läßt sich bei den sich auf alte Formen beziehenden Manga um so deutlicher die massenmediale Wende durch die Ästhetiken von Photo und Film erkennen, die den Manga Mizuki Shigerus, zum Beispiel GEGEGE NO KITARŌ, oder Tezuka Osamus HI NO TORI, DORORO, (KIRIHITO SANKA) oder BURAKKU JAKKU ihren letzten Schliff gaben. Außerdem sind Mizukis Geister und Dämonen nun mit der exzentrischen Regiearbeit des Regisseurs Miike Takashi in die Sphäre des Realfilms YŌKAI DAISENSŌ (KRIEG DER DÄMONEN, 2005) überführt worden, was obendrein durch einen innerfilmischen Gastauftritt Mizukis untermauert ist. Erneut bildet der Regisseur Miike hier, wie bei dem bizarren KOROSHIYA 1, mit SARARĪMAN KINTARŌ (SALARYMAN KINTARO, 1999) – nach einem Manga von Motomiya Hiroshi – oder seiner hyperbolischen Yakuza-Highschool-Drama KURŌSU ZERO (CROWS, 2007) – nach einem Manga von Takahashi Hiroshi –, eine weitere Brücke zwischen Manga und Realfilm.

Phantasmagorien aus dem Vorgefühl der Industrialisierung geboren koinzidierten mit der Öffnung Japans und initialisierten im nächsten Schritt ein Aufeinanderzukommen zweier seismographischer Kunststile, die fortan zu einer Kunstbewegung wurden und im schwarzweißen Stummfilm und den davon ausgehenden Darstellungsweisen ihr Sammelbecken

---

<sup>725</sup> YOSHIMURA Kazuma: Manga, Fotografie und Porträtbild. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 198-S. 207.

<sup>726</sup> Vgl.: Interview mit Prof. Yoshimura Kazuma am 08. Oktober 2005 von 12 Uhr bis 13 Uhr, Seika-Universität, Kyōto.



fanden. Die Betätigungen des Gespenster-Mangaka Mizuki Shigeru bilden somit auch einen Mikrokosmos des großen Bildes ab, das die Weltausstellungen, die den Japonismus katalysierten (siehe folgendes Kapitel), entworfen haben. Was auf der einen Seite Mizuki Shigeru mit seinem globalen *yōkaigaku* betrieben hatte, wurde auf der anderen Seite bereits durch die Expressionisten mit ihren völkerkundlichen Studien verfolgt. Auf beiden Seiten entstand deshalb, im Angesicht des technischen Fortschritts, eine Sehnsucht nach dem Übernatürlichen, Okkulten, die sich in den neuen Medien, die selbst Zeichen des Fortschritts waren, äußern sollte:

### 1.5. Automatenzeitalter

#### 1.5.1. Kawanabe Kyōsais dämonische Schattenbilder und das erste Manga-Magazin Japans

Bereits in der ausgehenden Edo-Periode ermöglichten sogenannte Kage'e oder auch Utsushi'e – siehe **Abbildung 57a** – (die schon im Zusammenhang mit dem Stilmittel der Schwarzsilhouette besprochen wurden) Filmtechniken wie „Close-up, Overlap und Fadeout“ bevor das Filmzeitalter überhaupt angebrochen war.<sup>727</sup> Die Laternenbilder hatten ebenfalls, wie die *shikake'e*, bewegliche Teile, zuvorderst Hände, Füße, Köpfe.<sup>728</sup> Diese Darstellungslinien sind wohl die



Abbildung 57a

wichtigsten, wenn es um die Entwicklung der modernen Manga und Anime geht, sie fließen alle ineinander: So prototypisch wie der Hauptdarsteller Fritz Kortner aus dem Film SCHATTEN für den expressionistischen Stummfilm ist, – der deshalb Lotte Eisners Buchdeckel DIE DÄMONISCHE LEINWAND zierte –, war auch Kawanabe Gyōsai oder auch Kyōsai (1831-1889) für die Meiji-Zeit, der ebenfalls schon im Zusammenhang des Darstellungsmittels

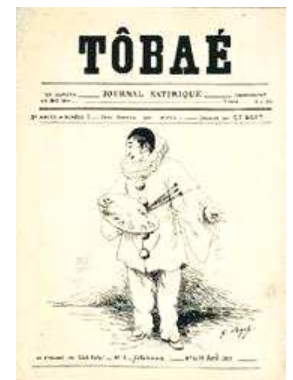


Abbildung 57b

Silhouette und Schatten im Rahmen seiner Kage'e erwähnt wurde, sowie im Kapitel *Hyaku monogatari, bakumatsu bakemono und die dämonische Leinwand* sein Holzschnittbuch KYŌSAI HYAKKI GADAN (1890) und der japanischen Sprichwörtersammlung, KYŌSAI HYAKU ZU (ca. 1863), die mit den langhalsigen *bakemono* noch zu Alfred Kubins Monstergraphiken in den Expressionismus weisen.

So liegt dieser Künstler auf mehreren Ebenen genau auf der Grenzlinie vom Holzschnitt zum Filmischen, zum Expressionistisch-Bizarren, zum Karikaturesken, Mangaesken. Sein SCHATTENBILD VON DEN



Abbildung 57c

<sup>727</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 212.

<sup>728</sup> RICHIE Donald: A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2005. S. 252.

FORMEN DER EINHUNDERT NACHTDÄMONEN (ca. 1867) zielt wie Kortners dämonischer Schattenblick ebenfalls einen Buchdeckel: den von Gerald Figals Titel CIVILIZATION AND MONSTERS. SPIRITS OF MODERNITY IN MEIJI JAPAN.<sup>729</sup> Kawanabe Kyōsais „karikatureske“ Bilder bedienten das Dunkle, Schattenhafte, Deformierte, denn hier widmete er sich erneut dem gesamten japanischen Pandämonium.<sup>730</sup> Der Illustrator, ebenfalls ein Schüler von Utagawa Kuniyoshi,<sup>731</sup> schuf außerdem sogenannte *kyōga*. Diese mit Kuniyoshis 1827 entstandener Serie KYŌGA SUIKODEN einsetzenden „verrückten Bilder“ waren lustige Darstellungen von Menschen oder auch von Göttern, Dämonen, Gespenstern und Gestalten aus Sagen und Märchen, Volksweisheiten und Sprichwörtern. Es gab außerdem *kyōga*, die bereits Züge der Satire ausformten und sich noch einmal in die *chōjūgiga*, also die „Bildnisse von Tieren in Menschengestalt“ ausdifferenzierten.<sup>732</sup> Sie entsprangen den *chōjū jinbutsu gigakan*, den Rollbildern, auf denen Vögel und Tiere Menschsein spielten.<sup>733</sup> So stellte Kawanabe Kyōsai die Satsuma-Rebellion in der Bakumatsu-Phase als Schlacht der Frösche dar<sup>734</sup> und verbildlichte Sprichwörter, zu denen er für seine *gesaku*, für sein „zum Spaß Geschriebenes“, <sup>735</sup> bekannte Autor Kanagaki Robun kommentierende Texte verfaßte. Die *chōjūgiga* (鳥獸戯画<sup>736</sup>) wiederum griff auch der zwischen 1882 und 1899 in Japan lebende französische Karikaturist und Illustrator Georges Ferdinand Bigot (1860-1927) auf,<sup>737</sup> genauso wie die satirischen *toba'e* (鳥羽絵<sup>738</sup>), also lustige, schwarzweiße Fortsetzungsgeschichten im Ukiyo'e-Format.<sup>739</sup> Auch er war ein Kommentator der Meiji-Zeit und übernahm nun als Europäer geradezu, so Katō Shūichi, die Rolle des zum Grotesken tendierenden seismographischen Observators soziokultureller Zustände in Japan, Utagawa Kuniyoshi.<sup>740</sup> Er dokumentierte die gemischtgeschlechtlichen Badehausszenen (*sentō*), den geschäftigen Riksha-Verkehr auf den Straßen, japanische Fischersiedlungen oder die Reisernte genauso, wie er sich satirisch mit der Behinderung von

<sup>729</sup> Anmerkung: Hier heißt das Utsushi'e SHADOW PICTURE OF THE FORMS OF THE HUNDRED NIGHT DEMONS. Vgl.: FIGAL Gerald: Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan. Durham, London: Duke University Press, 1999. U1, U4.

<sup>730</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 689.

<sup>731</sup> Personen. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 269.

<sup>732</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 699ff.

<sup>733</sup> Vgl. TORIKAI Shin'ichi: Geschichte japanischer Kawaii-Artikel. In: ISHIKAWA Jun'ichi: Nipponia. Japan entdecken. Sonderbeitrag. Die niedliche Welt von *kawaii*. Tōkyō: Heibonsha Ltd., Ausgabe/Nr. 40, März 2007. S. 6.

<sup>734</sup> Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 160, S. 249, S. 701.

<sup>735</sup> Vgl.: Ebd. S. 302.

<sup>736</sup> Vgl.: *chōjūgiga*: „{Werktitel} Chōjū-giga {n} (Bildrollen mit satirischen Abbildungen von Menschen und Tieren; manchmal als „Vorläufer“ der Manga bezeichnet).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=136282>.

<sup>737</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 193.

<sup>738</sup> Anmerkung: *toba'e*: „komische Bilder {npl} im alten japanischen Stil.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=151377>.

<sup>739</sup> MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN: Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800-2008. Ausstellung vom 27. Februar 2008 bis 25. Mai 2008, Frankfurt am Main.

<sup>740</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 193.

Journalisten und Reportern, der Korruption in der Polizei oder mit der Tōkyōter Intellektuellenverbindung *Rokumeikan* befaßte. Sein kritischer Blick schließlich führte zu seiner Ausweisung,<sup>741</sup> doch umfaßte sein Œuvre von der europäischen Sphäre her von Honoré Daumier (1808-1879) beeinflusste Skizzen, Kupferstiche und Lithographien.<sup>742</sup> Sein französischsprachiges, 1887 gegründetes Magazin aus Yokohama *TŌBAÉ* (siehe **Abbildung 57b** der sechsten Ausgabe von 1887<sup>743</sup>) spielte indes schon mit seinem Titel auf das japanische *toba'e* an. Das gezeigte Exponat vom 1. Juni 1887 in der Ausstellung *MANGAMANIA* zeigt dynamisch übertriebene Zeichnungen von Personen.<sup>744</sup> Bigot arbeitete, zurück in Frankreich, für Zeitschriften wie *LE CHAT NOIR*. Im Zuge dessen gerieten auch Kawanabe Kyōsais Illustrationen immer satirischer und bezogen sich vermehrt kritisch auf Tagesaktualitäten. Somit kam es nicht zu einer Übernahme des Monströsen aus dem Holzschnitt, der Misemono-Kultur usw., sondern das Monströse von Kawanabe Kyōsais Schattenbildern verlagerte sich allmählich ins Gagartige. Sowohl sein 1872 erschienenes *ehon* – Bildbuch – YASU GŪRAKU NABE – als auch die Einzelblattsammlung KYŌSAI RAKUGAI (1874) amüsierten sich über die einsetzende Verwestlichung in Japan; zum Beispiel plazierte er japanische *yōkai* auf Schulbänke, damit sie sich mit den neu eingeführten Unterrichtsstoffen beschäftigten; eine komische Spielart des *yōkaigaku* der Meiji-Zeit also. Auf anderen Illustrationen ließ der Künstler die Heilsgestalten des Buddhismus der Zeitungslektüre frönen oder wie Ikkyū Fleisch essen, was ihnen ja eigentlich verboten ist. Trotz aller Kritik am Westen gab es auch bei Kyōsai schon eine Vermischung mit westlichen Darstellungstechniken. So sind Kawanabe Kyōsais Bilder stark verwandt mit den von Charles Wirgman geprägten *ponchi'e*.<sup>745</sup> Die *ponchi'e* (ボンチ絵<sup>746</sup>) wiederum sind auf die Lancierung der Zeitschrift *JAPAN PUNCH* durch den englischen Karikaturisten und Auslandskorrespondenten Charles Wirgman (1832-1891)<sup>747</sup> und dessen englischem Pendant, *THE PUNCH*, zurückzuführen. *JAPAN PUNCH* erschien 1862 zum ersten Mal in Yokohama, pro Jahr wurden ungefähr fünf bis sieben Nummern editiert;<sup>748</sup> Charles Wirgman und Georges Bigot waren folglich die Vorreiter von Karikaturen europäischen Stils in Japan. Auch setzten sie die Tradition des sich über die Ausländer Lustigmachens fort, das sich bereits in der Edo-Zeit in den *yose'e* etabliert hatte: Bilder wie das NAICHI ZAKKYO PONCHI (BILDER VOM LEBEN AUF ENGSTEM RAUM IM AUSLÄNDERVERTEL) von

<sup>741</sup> Ebd. S. 194.

<sup>742</sup> Ebd. S. 193-S. 194.

<sup>743</sup> KANAZAWA Kodama: Manga Sammeln. Das Kawasaki City Museum. In: In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 244.

<sup>744</sup> MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN: Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800-2008. Ausstellung vom 27. Februar 2008 bis 25. Mai 2008, Frankfurt am Main.

<sup>745</sup> Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicum Verlag, 2003. S. 702.

<sup>746</sup> Anmerkung: *ponchi'e*: „(obsol.) Karikatur {f}; satirische Zeichnung {f} (nach der englischen Zeitschrift „Punch“, die solche Bilder enthält).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=196384>.

<sup>747</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 191.

<sup>748</sup> MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN: Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800-2008. Ausstellung vom 27. Februar 2008 bis 25. Mai 2008, Frankfurt am Main.

1899<sup>749</sup> wurden in den *ponchi'e* aufgegriffen.<sup>750</sup> Im Format des *ponchibon*, also den ‚Punch-Büchern‘ (um 1900),<sup>751</sup> gingen die Ukiyo'e-Künstler nun als neues Betätigungsfeld zum *ponchi'e*-Stil über.<sup>752</sup> Bereits 1874 brachten Kawanabe Kyōsai und sein Texter Kanagaki Robun ein eigenes, dem *PUNCH* nachempfundenes Satiremagazin, *ESHINBUN NIPPONCHI* („Bild-Zeitung des Landes Japan“<sup>753</sup>), heraus (Abb. 57c). Der Stil des Magazins bestand aus hochgradig vereinfachten Zeichnungen, die Aktualitäten behandelten. Der Bildteil hatte jedoch mehr Gewicht als der Text.<sup>754</sup> Hauptsächlich das Cover des Magazins stellt stilistisch Anknüpfungspunkte an das heutige Manga her. Das auf der Ausstellung *MANGAMANIA* ausgestellte Exponat fiel ebenso durch einen internationalisierten Stil wie durch seine Expressivität auf<sup>755</sup> und hätte sich mit späteren holzschnittartigen Gestaltungen des expressionistischen Magazins *DIE AKTION* messen können. Das Magazin mit seinem eher konservativen Unterton, der in dieser Zeit nicht beim Publikum ankam, wurde schon nach zwei Ausgaben eingestellt.<sup>756</sup> Doch brachte diese Publikation neue Magazine auf den Weg. So wurde das zuerst im Jahr 1875 erschienene Karikaturmagazin *KISHO SHIMBUN* vom blutrünstigen und bizarren Holzschnittmeister Tsukioka Yoshitoshi und Hashizume Kinzō herausgebracht – ein weiterer Grund, warum sich heute noch Mangaka Maruo Suehiro auf Yoshitoshi bezieht (Kapitel *Monstrositäten-Kabinette: Nanboku-Spektakel*). *KISHO SHIMBUN* wiederum folgten das Satiremagazin *MARUMARU CHINBUN* und Kyōtos *GARAKUTA CHINPO* (ca. 1877 und 1879).<sup>757</sup> In *MARUMARU CHINBUN*, dem auch der Holzschnittmeister Kiyochika beisteuerte, rückte anstelle des Holzschnittes vermehrt der bis dahin in Japan zwar bekannte aber eher vernachlässigte Kupferstich an die Stelle des *ukiyo'e hanga*. Zu Beginn waren auch in diesen Magazinen die Verwestlichung und die Korruption Hauptgegenstände der Satire.<sup>758</sup> Die

<sup>749</sup> DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 196.

<sup>750</sup> MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN: *Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800-2008*. Ausstellung vom 27. Februar 2008 bis 25. Mai 2008, Frankfurt am Main.

<sup>751</sup> Ebd.

<sup>752</sup> DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 197.

<sup>753</sup> KÖHN Stephan: *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 201.

<sup>754</sup> Ponchi-e. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 197.

<sup>755</sup> MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN: *Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800-2008*. Ausstellung vom 27. Februar 2008 bis 25. Mai 2008, Frankfurt am Main.

<sup>756</sup> Ponchi-e. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 197.

<sup>757</sup> SHIMIZU Isao: *Eshinbun Nipponchi*. In: [http://mmsearch.kyotomm.jp/infolib/search/CsvSearch.cgi?DEF\\_XSL=eng&GRP\\_ID=G0000002&DB\\_ID=G0000002GALLERY&IS\\_DB=G0000002GALLERY&IS\\_TYPE=csv&IS\\_STYLE=eng&SUM\\_KIND=CsvSummary&SUM\\_NUMBER=10&IS\\_SCH=CSV&META\\_KIND=NOFRAME&IS\\_KIND=CsvDetail&IS\\_NUMBER=1&SUM\\_TYPE=normal&IS\\_START=1&IS\\_KEY\\_A1=%22GALLERY%22&IS\\_TAG\\_A1=Cul11&IS\\_ADDSCH\\_CNT=1&VIEW\\_FLG=0](http://mmsearch.kyotomm.jp/infolib/search/CsvSearch.cgi?DEF_XSL=eng&GRP_ID=G0000002&DB_ID=G0000002GALLERY&IS_DB=G0000002GALLERY&IS_TYPE=csv&IS_STYLE=eng&SUM_KIND=CsvSummary&SUM_NUMBER=10&IS_SCH=CSV&META_KIND=NOFRAME&IS_KIND=CsvDetail&IS_NUMBER=1&SUM_TYPE=normal&IS_START=1&IS_KEY_A1=%22GALLERY%22&IS_TAG_A1=Cul11&IS_ADDSCH_CNT=1&VIEW_FLG=0) am 13.09.2008 um 19:33 Uhr.

<sup>758</sup> Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: *Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive*. München: Iudicum Verlag, 2003. S. 705.

stummfilmschattenhaften Utsushi'e führten jedoch nicht nur in die Manga-Gestaltung, sondern verblendeten sich mit dem Stil Lotte Reinigers, um durch Ōfuji Noburō frühe, schattenintensive Anime zu kreieren. Die Schattenspiele (Kage'e / Utsushi'e) wurden kurz nach den ersten importierten fremden Trick- und Animationsfilmen, um das Jahr 1909, in das Medium Film überführt. Pioniere auf diesem Gebiet waren Kōuchi Jun'ichi<sup>759</sup> (1886-1970), Shimokawa Ōten (1892-1973) und Kitayama Seitarō (1888-1945). Ōfuji, der ein Schüler Kōuchis gewesen ist,<sup>760</sup> begann bald *chiyogami eiga*, Filme mit Papier-Legeanimation mit handgedruckten Mustern, herzustellen und *kiri'e* (切り絵<sup>761</sup>)<sup>762</sup> bzw. Papieranimation – *kami animēshon* –<sup>763</sup> also im Grunde jene Scherenschnittfilme (auch *kage animēshon*) die von Lotte Reiniger inspiriert waren. Es entstanden KUJIRA (1927, 1952 nochmals in Farbe), 1940 der MADAME BUTTERFLY-Film von Arai Wagorō, OCHŌ FUJIN NO GENSŌ, oder Ōfujis YŪREISEN (GHOST SHIP, 1956),<sup>764</sup> wo sich die Tradition des japanisch-schwarzromantischen Spuks also fortsetzte, und auch die Manga-Kultur sollte sich zeitnah Wilhelm Hauffs GESPENSTERSCHIFF (YŌKAISEN) annehmen.<sup>765</sup>

Bereits zu Beginn der Entwicklung von Japans modernen Medien teilten sich die sich entwickelnden Manga und Anime eine ganz bedeutsame Parallele mit dem expressionistischen Stummfilm: seine Affinität für den dunklen, geisterhaften Schattenstil. War dies der Grund, warum der deutsche expressionistische Stummfilm so populär in Japan war? Lag diese Popularität zudem an Rückwirkungen und Entsprechungen zur japanischen Bühnentradition – Kabuki und Nō –, auf deren Konventionen Manga und Anime sich auch immer noch stützen<sup>766</sup> – sowie dem japanischen Stummfilm? Sollten an die prämassenmedialen Entwicklungen massenmediale anschließen? Wurden mit der massenmedialen Wende neue mangabezogene Medienformen gefunden, die von den photographischen Darstellungstechniken des (expressionistischen) Stummfilms geprägt worden sind? Wie weitreichend war der Einfluß des expressionistischen Stummfilmes in Japan und für Manga, Anime, Game?

<sup>759</sup> KOTHENSCHULTE Daniel: Opulenz und Beschränkung. Stile des frühen Anime. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 58.

<sup>760</sup> RICHIE Donald: A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2005. S. 252.

<sup>761</sup> <http://ja.wikipedia.org/wiki/切り絵> am 31.07.2009 um 18:03 Uhr.

<sup>762</sup> MIYAO Daisuke: Thieves of Baghdad: Transnational Networks of Cinema and Anime in the 1920s. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 87.

<sup>763</sup> Anmerkung: Patrick Galbraith sieht hier einen Unterschied: Vgl.: GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 114, S. 122.

<sup>764</sup> RICHIE Donald: A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2005. S. 252.

<sup>765</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 208.

<sup>766</sup> Vgl.: BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 58.

## 2. (Vor-) Bedingungen und Grundlagen für die Popularität und Rezeption des deutschen expressionistischen Stummfilmes in Japan

### 2.1. Kamishibai: Vom Stummfilm in die Manga-Kultur

Eine Medienform, die sich hier tatsächlich direkt anschließt, ist das Papiertheater, *kami shibai* (紙芝居).<sup>1</sup> Es ist stilistisch zwischen Manga und Anime ansiedelbar. Das Papiertheater ging aus einem Zusammenspiel der Medienarten hervor, die an der Schwelle zum massenmedialen Zeitalter standen. Vor allem löste es die im vorausgegangenen Kapitel beschriebenen Schattenbilder (Kage'e oder Utsushi'e) ab; zum Beispiel des *ESHINBUN NIPPONCHI*-Herausgebers Kawanabe Kyōsai.<sup>2</sup> Indes erlebte das Kamishibai seine erste große Blütezeit in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts,<sup>3</sup> also zeitgleich mit dem Stummfilm. In den 1930ern,<sup>4</sup> die außerdem die brisante politische deutsch-japanische Annäherung mit sich brachten, wurden seine Darstellungsmittel noch cineastischer. Im *SHITAMACHI MUSEUM* (*UNTERSTADT-MUSEUM*) in Tōkyō, das die Lebenswelt des einfachen Bürgers dieser Jahre, also der Taishō- und Shōwa-Periode ausstellt, demonstriert ein ehemaliger Kamishibai-Mann den Darstellungsstil der Kamishibai-Vorstellungen aus dieser Zeit:<sup>5</sup>

Mittelpunkt der Vorstellung ist ein Holzguckkasten, den der Vorführer auf einem Fahrraduntersatz befestigt hat. Auch ein Rekorder gehört zur Ausstattung, da der Mann mittlerweile lediglich seine Lippen zu der aufgenommenen Geschichte bewegt. Mit einer Trommel akzentuiert er dramatische Momente der Bilderzählung und kündigt damit ein jeweils neues Bild an. Eines nach dem anderen setzt er ein, Bildbewegung entsteht durch den Schiebeimpuls. Manchmal paßt er, der Spannung wegen, ein Bild erst nur zur Hälfte in den Rahmen, während er das andere noch gar nicht weggeschoben hat. Mit einem dramatischen Trommelhagel angemeldet, enthüllt sich dann das vorher vom Rahmen und/oder dem vorausgegangenen Bild verdeckte Motiv: Eine Katastrophe, ein neuer Monster-Robotergegner oder der Titelheld in scheinbar auswegloser Situation, die er nun überwindet. Auch die erzählte Geschichte, *ŌGON BATTO* (*GOLDEN BAT*), ist typisch für diese Zeit: sie entstand 1930<sup>6</sup> nach dem Entwurf von Nagamatsu Takeo.<sup>7</sup> Der Held ist ein ehemaliger Schurke, der, inzwischen bekehrt, die Welt und Menschen in Not rettet. Er hat einen goldenen Totenkopf, ist angetan in einem karmesinroten europäisiert-mittelalterlichen Umhang und Rüstung und hat ein Ritterschwert. In *ŌGON BATTO* formiert sich also bereits die Superheldenthematik des

---

<sup>1</sup> Anmerkung: „Papierbilder-Schaukastentheater {n} (Erzählen von Märchen anhand von Bildern auf der Straße)“, <http://www.wadoku.de/comment.jsp?entryid=43129>.

<sup>2</sup> PÖRTNER Peter: Kamishibai. In: BRAUNECK Manfred, Gérard SCHNEILIN (Hg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag, 1992. S. 484.

<sup>3</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 214.

<sup>4</sup> Ebd. S. 217.

<sup>5</sup> Vgl.: SHITAMACHI MUSEUM: Kamishibai Vorstellung um 14 Uhr und Tagesbesuch am 29. November 2005, Tōkyō.

<sup>6</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. 215ff.

<sup>7</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 48.

Comics und vor allem ein differenziertes Gut-Böse-Schema, wie man es aus japanischen Manga und Anime schätzt.

Im Unterschied zu den alten Traditionen, dem es entsprang, also u.a. Utsushi'e / Kage'e, die auch in das frühe Anime einfließen, ist das Kamishibai mit seinen Darstellungsarten bezeichnenderweise also primär eine Reaktion auf das damalige, zeitgenössische Kino der 1920er und den Folgejahren,<sup>8</sup> also auch auf den expressionistischen Stummfilm, der, wie noch zu sehen sein wird, auch in Japan sehr einflußreich war. Zumal die stummfilmhafte Aufführungspraxis noch in den Dreißiger Jahren, auch im Rahmen von Aufführungen früher Anime, gang und gebe war.

Bei der Wahl seiner Stoffe standen für den Kamishibai-Vorführer Themen im Vordergrund, die denen des Films ähnelten. Zunächst kaprizierte sich das Kamishibai inhaltlich auf Märchenstoffe, so war HANASAKAJI<sup>9</sup> (DER ALTE, DER DIE BÄUME ERBLÜHEN LIESS<sup>10</sup>) populär; ein Märchen, das heute übrigens auch im Computerspiel ŌKAMI aufgegriffen wird, in dessen Gameplay nicht nur dämonifizierte und verseuchte Landschaften zum Erblühen gebracht werden müssen, sondern auch immer wieder alte Männerfiguren (zum Beispiel die Figur des *Herrn Mandarine*) mit dem Thema des Erblühens zusammengebracht werden. Hinzu kamen im Kamishibai dann, wie im Kino seiner Zeit, Historiendramen, Spuk- und Gruselgeschichten, Abenteuer-, Fantasy- und Science Fictionstoffe.<sup>11</sup>

Das Kamishibai vermochte sogar Kamerabewegungen (Schwenks) zu simulieren, indem es mit sequenzierten Wechseln des vermeintlichen Kamerastandpunktes arbeitete. Es verwendete filmtypische Drauf- und Untersichten, als Bildausschnitte dienten die standardisierten ‚Shots‘. Außerdem dynamisierten Verwisch- und Montageeffekte beim Herausschieben der Einzelbilder das Geschehen.

#### 2.1.1. Benshi-Stummfilmkino

Diese filmischen Darstellungsmittel wurden nicht zufällig im Kamishibai verarbeitet, denn diese waren direkt aus dem ebenfalls in der japanischen Tradition der Bilderklärung stehenden Benshi-Stummfilmkino hervorgegangen. Das Kamishibai hätte daher ohne diese sich gleichzeitig entwickelnde Aufführungspraxis der 1920er Jahre nie seine endgültige Form und vor allem seine Stilmittel erlangt.

Der Begriff *benshi* (弁士) bedeutet Filmerklärer.<sup>12</sup> Bei einer japanischen Stummfilmvorführung saß der Benshi in einer kanzelartigen Nische an der Seite vor der Leinwand. Vor sich hatte er ein mit einer Lampe bestücktes Pult als Unterlage für den selbst komponierten

---

<sup>8</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 210, S. 214.

<sup>9</sup> Ebd. S. 214-S. 215.

<sup>10</sup> NOVÁK M., ČERNÁ Z.: Japanische Märchen und Volkserzählungen. Hanau: Verlag Werner Dausien, 1976. S. 190ff.

<sup>11</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 215-216.

<sup>12</sup> Anmerkung: „[1] redege wandte Person {f}. [2] Redner {m}; Sprecher {m}. [3] Erzähler {m} (bei einer Stummfilmvorführung)“ (<http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=189670> am 12.09.07).

Stummfilmbegleittext.<sup>13</sup> Das Licht modellierte sein Gesicht expressiv aus der Dunkelheit und hob, deutlich für das Publikum sichtbar, seine Mimik und Gestik, seinen Erklärstil, hervor. Er selbst war der Leinwand mehr als seinem Text zugewandt, den er zwar auswendig gelernt hatte, aber durchaus auch spontan umarbeitete. Einige Benshi sprachen den ganzen Film hindurch, andere, vor allem die der der Kantō-Schule zugehörige Benshi machten in ihrer Vorstellung Pausen. Die viel erzählenden Kansai-Benshi hingegen vertrauten weniger auf die Kraft des Bildes als vielmehr auf die Ausstrahlung ihres eigenen Vortrags.<sup>14</sup>

Die Filmerklärung konnte beschreibend um die Handlung des Filmes gebaut sein, oder Filmfiguren stimmlich charakterisierend, fast schon synchronisierend, in den Mund gelegt werden<sup>15</sup> (sogar die der sprechenden Frauen in gezierter Fiselstimme) woraus sich – wie beim Kamishibai und auch noch im Anime – eine Asynchronität zwischen Lippenbewegung der Filmfiguren und des Erklärers ergab, die den Rezipienten bis in die Gegenwart nicht stört. Zumeist gab es außerdem Musikbegleitung. Damit hatte der Benshi allgemein viel Spielraum, das Geschehen zu deuten, zu erläutern oder zu kommentieren, Zwischentitel vorzulesen und diese in die eigene Erzählung einzubauen. Zudem konnte er die Gefühlswirkungen der laufenden Bilder in Worte fassen, sie lenken oder verstärken.<sup>16</sup> So widmete sich der Benshi Kataoka Ichirō bei seiner Filmvorführung auf der *NIPPON CONNECTION 2008* in seinem hochliterarischen Script vornehmlich dem auf allen Ebenen – durch Objekt- und Figurenbewegung, sowie Kamerabewegung – gespiegelten Drehmotiv in dem Stummfilm *KURUTTA IPPĒJI*: Mantraartig wiederholte er den Satz:

„So blättert er Tag für Tag eine neue Seite des Wahnsinns um.“<sup>17</sup>

Kataokas poetische Metaphern betonten den bis in die äußerste Subjektivität, in den Wahnsinn eindringenden Ansatz des Stummfilmes *KURUTTA IPPĒJI* kongenial, der sich auf die Darstellung eines zyklischen Albtraums in einer Irrenanstalt fokussiert.

In Analogie zu den Vortragstechniken des Benshi beschreibt Susanne Phillips die Tätigkeit des Kamishibai-Mannes folgendermaßen:

„Er kommentierte die Szenen, verlieh den Figuren Stimmen und intonierte die Onomatopoetika, die lautmalerischen Geräusche.“<sup>18</sup>

Hier stimmen die Aufführungspraxen des Kamishibai und des Benshi-Kinos demnach direkt überein. In *KURUTTA IPPĒJI* sogar überdeutlich, denn *EINE VERRÜCKTE SEITE*, wie der Film in deutscher Übersetzung heißt, verweist bereits in seinem Titel auf das papierne Theater Kamishibai und die daraus resultierenden Produkte der japanischen Popkultur, vor allem das zum Blättern hergestellte Manga.

---

<sup>13</sup> LEWINSKY Mariann: *Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan*. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 111.

<sup>14</sup> KATAOKA Ichirō: Aufführung des Benshi am 04. April 2008 um 20:15 im Festivalzentrum Nippon Digital, Nippon Connection, Japanisches Filmfestival, Frankfurt am Main.

<sup>15</sup> LEWINSKY Mariann: *Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan*. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 111.

<sup>16</sup> Ebd. S. 111.

<sup>17</sup> KATAOKA Ichirō: Aufführung des Benshi am 04. April 2008 um 20:15 im Festivalzentrum Nippon Digital, Nippon Connection, Japanisches Filmfestival, Frankfurt am Main.

<sup>18</sup> PHILLIPS Susanne: *Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk*. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 24.



Der Benshi zehrte in den Tagen des Stummfilms von seiner physischen Präsenz. Er war der Star des Abends. In Japan gab es sogar Plattenaufnahmen und Radioübertragungen der berühmtesten Benshi.<sup>19</sup> Dies führte schließlich sogar zu einer gänzlich filmlosen Erzählversion von Robert Wienes *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* durch den wohl berühmtesten Benshi seiner Zeit, der aufgrund seines exzentrischen Lebenswandels, seiner polytoxikomanischen Persönlichkeit<sup>20</sup> ein Prototyp des *eroguronansensu jidai* war – Tokugawa Musei (1892-1971).<sup>21</sup> Dieser Benshi wiederum verkettete nun den im Rahmen der expressionismusverwandten *SHINKANKAKUHA*-Bewegung entstandenen Stummfilm *KURUTTA IPPĒJI* mit dem *CALIGARI*-Film. *KURUTTA IPPĒJI* wird aufgrund seines Handlungsortes, einer Irrenanstalt, dem Thema des Wahnsinns, bzw. des Nicht-Erkennens des eigenen Wahns durch das Mittel der extremen Subjektivierung, sowie seiner stilisierten Visualität gerne mit dem deutschen Pendant zusammengedacht. Zum ersten Mal wurde dieser Stummfilm von Tokugawa Musei im September 1926 im Tōkyōter *Musashinokan* expliziert.<sup>22</sup> Bezeichnenderweise lässt sich der Name Musei, als „Traumstimme“<sup>23</sup> übersetzen, was den Bezug von *KURUTTA IPPĒJI* zum Somnambulenstoff *CALIGARI* natürlich nochmals erhärtet.

Doch mit dem Aufkommen des Tonfilms ging auch die Benshi-Ära allmählich zu Ende. Besonders jene Benshi, die sich auf die Filme des Westens – *yōga* – kapriziert hatten,<sup>24</sup> fanden im Übergang zur Tonfilmzeit dann in anderen Bereichen Betätigungen. So als Schauspieler, Kabarettisten, Drehbuchautoren oder beim Radio.

„...andere brachten sich mit einer bescheidenen Form der Schaustellerei durch, dem Papiertheater (*kamishibai*), das in der frühen Nachkriegszeit ein kurzes Comeback erlebte.“<sup>25</sup>

Das *Kamishibai* ist demnach nicht nur ein Bindeglied zwischen Comic/Manga und Game, sondern auch ein Bindeglied zwischen Stummfilm, Manga und Anime. Wie Kataoka Ichirō auf der *NIPPON CONNECTION 2008* außerdem auf Nachfrage bestätigte, kennt er sowohl die Plattenaufnahmen von Tokugawa Musei, vor allem seine Interpretationen von *CALIGARI* und Fritz Langs *SIEGFRIED* aus dem *NIBELUNGEN-Zweiteiler*, den wiederum Frieda Grafe bereits als gigantischen „Comic Strip“<sup>26</sup> betrachtete. Der Künstler Kataoka Ichirō übt darüber hinaus, so erzählte er dem Publikum, selbst zusätzlich die Profession des *Kamishibai*-Mannes aus, meist, so gab er an, zeigt auch er *ŌGON BATTO* – so wie sein Kollege im Tōkyōter *SHITAMACHI MUSEUM*.

Die Funktion des Benshi im Stummfilmkino gleicht folglich dem Geschichtenerzähler des *Kamishibai*. Und es gibt weitere Überschneidungen: Etliche Mangaka begannen nämlich

<sup>19</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 116.

<sup>20</sup> Ebd. S. 122.

<sup>21</sup> Ebd. S. 116.

<sup>22</sup> Ebd. S. 122.

<sup>23</sup> Ebd. S. 121.

<sup>24</sup> Ebd. S. 130.

<sup>25</sup> Ebd. S. 130.

<sup>26</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 49.

seinerzeit als Kamishibai-Zeichner: So die Gekiga-Pioniere Shirato Sanpei (geboren 1932),<sup>27</sup> Tatsumi Yoshihiro (geb. 1935),<sup>28</sup> der 1957 den Begriff Gekiga lancierte,<sup>29</sup> oder Kojima Gōseki (1928-2000<sup>30</sup> – mit dem Texter Koike Kazuo entstand das legendäre Gekiga KOZURE ŌKAMI,<sup>31</sup> 1970-1976). Auch der schon besprochene Mangaka und Dämonenforscher Mizuki Shigeru – bekannt für seine stummfilmschattenhaften Geister-Manga, zum Beispiel GEGE NO KITARŌ – war Kamishibai-Zeichner. Die Serie GEGE NO KITARŌ war zunächst tatsächlich Kamishibai-Stoff, während sein Assistent, Ikegami Ryōchi noch mit seinem ‚Hardboiled‘-Polit-Manga SANKUCHUARI (SANCTUARY,<sup>32</sup> 1990-1995) oder dem wie SANKUCHUARI verfilmten Manga KURAINGU FURĪMAN (CRYING FREEMAN,<sup>33</sup> 1986-1988) die Gekiga-Linie bis in die Gegenwart fortsetzt. Schließlich handelte es sich bei der Aufführungsart des Kamishibai nicht um laufende, sondern eigentlich statische Bilder, die aber trotzdem dynamisiert sind – was um so evidenter für den Manga-Bezug ist, vor allem die dramatisch-dynamisch gezeichneten Gekiga (von denen weiter unten im Zusammenhang des Film noir sowie im Zusammenhang mit der Tuschemalerei die Rede sein wird), aber auch für die in ihrer filmischen Bewegung allzuoft arretierten Anime.

Die *NIPPON CONNECTION 2008* beleuchtete ebenfalls mit ihrem Programm die offensichtliche Verbundenheit von Kamishibai und Benshi-Stummfilmkino: Im Programm waren deshalb nicht nur der Vortrag des Benshi Kataoka Ichirō zu bewundern, sondern auch der Auftritt der Kamishibai-Truppe *Supaisu Āsā 702* mit ihren Stücken NEKOKKE BUNSHICHIŌ (KATZENHAAR BUNSHICHIŌ), SONEZAKI SHINJŪ (ein ursprüngliches Jōruri-/Bunraku- bzw. Puppentheaterstück von Chikamatsu Monzaemon über den Liebesselbstmord bei Sonezaki) und einer eigenen Parodie der BREMER STADTMUSIKANTEN.<sup>34</sup> Ihr Kamishibai gilt als moderne Fortführung des traditionsreichen

<sup>27</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 215.

<sup>28</sup> Ebd. S. 234ff.

<sup>29</sup> TOMINE Adrian: Introduction. In: TATSUMI Yoshihiro: The Push Man and other stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 6.

<sup>30</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 189.

<sup>31</sup> KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 1-4. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2000., KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 5-15. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2001., KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 16-28. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2002.

<sup>32</sup> FUMIMURA Shō, IKEGAMI Ryōichi: Sanctuary. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1993., FUMIMURA Shō, IKEGAMI Ryōichi: Sanctuary. Band 3-4. San Francisco: Viz Comics, 1995., FUMIMURA Shō, IKEGAMI Ryōichi: Sanctuary. Band 5-6. San Francisco: Viz Comics, 1996., FUMIMURA Shō, IKEGAMI Ryōichi: Sanctuary. Band 7-9. San Francisco: Viz Comics, 1997.

<sup>33</sup> KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Crying Freeman. Portrait of a Killer. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1990., KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Crying Freeman. A Taste Of Revenge. Perfect Collection. San Francisco: Viz Comics, 1995., KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Shades Of Death. Crying Freeman Graphic Novel. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1992., KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Crying Freeman. Killing Ring. Perfect Collection. San Francisco: Viz Comics, 1999., KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Crying Freeman. Abduction in Chinatown. Perfect Collection. San Francisco: Viz Comics, 1996., KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Journey To Freedom. Crying Freeman Graphic Novel. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1994.

<sup>34</sup> NIPPON CONNECTION: Japanisches Filmfestival vom 02. bis 06. April 2008, Frankfurt am Main., SUPAISU ĀSĀ 702: Aufführung der Kamishibai-Gruppe am 04. April 2008 um 17:00 Uhr und am 05. April 2008 um 14:00 Uhr im Festivalzentrum Café, Nippon Connection, Japanisches Filmfestival, Frankfurt am Main.

Kamishibai, und die Gruppe reichert ihr Papiertheater daher mit vielen Verweisen auf die moderne japanische Manga-Popkultur an. Diese Weiterentwicklung des Kamishibai ist nur allzu konsequent, denn schlußendlich ist durch diesen Verbund ja die gegenwärtige Manga- und Animeästhetik erwachsen.

Bestehend aus dem Musiker (Trompete, Muschel, Klanghölzer) Quick Lee Yūta, der Erzählerin Imai Naomi und dem Bilderschieber Nishijiri Pyonky huldigte die Kamishibai-Gruppe indes auch der Dynamik der kamishibaibezogenen Manga-Form des Gekiga. Ihre anarchistisch-avantgardistische Aufführungspraxis ist dem Stil der ehemaligen Kamishibai- und späteren Gekiga-Zeichner kongenial nachempfunden: So zog Bild-Schieber Nishijiri Pyonky die erzählten Seiten in rasender Geschwindigkeit aus dem Kasten, wild wirbelten die Blätter durch die Luft, sodaß sich allmählich immer mehr Seiten chaotisch auf dem Bühnenboden verstreuten. Er arbeitete zusätzlich mit Papierfetzen für Schnee-, und sogar mit einer Lampe (wie bei einer Benshi-Performance) für Lichteffekte. Noch dazu zauberte er ausklappbare, sowohl vertikale als auch horizontale Bilder-Triptychen, – also nochmals in sich sequenzialisierte Bilder – aus dem Schaukasten. Erneut folgte man hier demnach – wie bei dem Vortrag des Stummfilms KURUTTA IPPĒJI – der Inszenierung „verrückter Seiten“. Eine Rückführung des Gekiga in das Kamishibai, aus dem die Manga-Unterart des Gekiga ja ursprünglich entstanden ist, hat mit dieser modernen und selbstreflexiven Darstellungstechnik der Kamishibai-Truppe *Supaisu Āsā 702* begonnen.

#### 2.1.2. Ein Erbe aus Stummfilmästhetik und Kamishibai: Die subjektive Energielinie

Der Auftritt der Kamishibai-Künstlergruppe *Supaisu Āsā 702* stellte außerdem eine Rückführung des Kamishibai in die Stummfilmära dar. Da die Blütezeit des Kamishibai in den 1920ern und 1930ern lag, bezog es seine Stilmittel folglich direkt aus dem Stummfilm und dem beginnenden Tonfilm dieser Zeit. Der Wechsel der Blickwinkel sowie die Subjektive von handelnden Figuren (zum Beispiel in Lubitschs LADY WINDERMERES FÄCHER, 1925<sup>35</sup>) waren bereits entwickelt. Das Gleiche gilt für die Bildmontage, für deren ‚Continuity‘, <sup>36</sup> für die Narrativität<sup>37</sup> und für die Kamerabewegung, wenngleich in den 1920er Jahren bevorzugt – beispielsweise in der Arbeit Erich von Stroheims nachvollziehbar – lieber geschnitten wurde, als die Kamera zu bewegen.<sup>38</sup> Das allerdings rückt die Stummfilmästhetik ganz konkret in die Nähe der Medien, die Bewegung vermehrt durch Montage erzeugen – also Anime, Manga und Kamishibai. Indessen bewies F.W. Murnau später mit seinem Stummfilm SUNRISE. A SONG OF TWO HUMANS (1927) andererseits, wie beweglich die Kamera am Ende der Stummfilmzeit eigentlich schon geworden war.<sup>39</sup> Weil die Dynamik zu Beginn der Tonfilmzeit

---

<sup>35</sup> BORDWELL David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2003. S. 56ff.

<sup>36</sup> Ebd. S. 70.

<sup>37</sup> PEARSON Roberta: Das Kino des Übergangs. In: NOWELL-SMITH, Geoffrey (Hrsg.): Geschichte des internationalen Films. Stuttgart, Weimar: Metzler Verlag, 1998. S. 25-42.

<sup>38</sup> BORDWELL David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2003. S. 70.

<sup>39</sup> Ebd. S. 70.

durch das zusätzliche Gerät zunächst wieder eingeschränkt wurde,<sup>40</sup> ist außerdem ganz faßbar, daß die dynamischen Effekte im Kamishibai und den Gekiga-Manga eigentlich aus der Stummfilmphase herrühren müssen. So hat das aus dem Benshi-Kino hervorgegangene Kamishibai mit seinen spezifischen Gestaltungsmitteln der Objekt- und Figurenbewegung den sogenannten Energie-, Bewegungs- und Effektlinien der Manga- und Animeästhetik zugearbeitet. Sie sind letztlich eine Imitation der Möglichkeiten des Films, Bewegung zu erzeugen (Kamerabewegung, Objektbewegung, Montage, Bilderfluß), sowie die Sichtbarmachung und Verstärkung des Schiebe- und Verwischeffektes beim Bewegen der Einzelbilder in und aus dem Guckrahmen im Kamishibai, das auf diese Weise die Filmbewegung ebenfalls imitiert.

Stephan Köhn verweist in diesem Zusammenhang besonders auf die Erfindung der „subjektiven Energielinie“<sup>41</sup> der Gekiga-Mangaka-Generation. Diese subjektive Energielinie ist letztlich eine Fortentwicklung des im Comic ebenso darstellbaren, filmischen ‚Point of view Shot‘, der gerade im expressionistischen Stummfilm, zum Beispiel in die Thematiken des Film noir vorspürenden Film ASPHALT (1929) von Joe May mit der Femme fatale-Darstellerin Betty Amann ganz exzessiv genutzt wird, besonders bei der Darstellung von Blicken männlicher Figuren, die auf die Schöne gerichtet sind.

Die subjektive Energielinie rührt also auch von den Subjektivierungstendenzen des Expressionismus, des expressionistischen Stummfilms und der *SHINKANKAKUHA* her, vom im Dunstkreis des Sensualismus entstandenen, an *CALIGARI* gemahnenden Stummfilm *KURUTTA IPPĒJI*. Im Manga vermag die subjektive Energielinie nämlich auch den Blick einer handelnden Figur subjektiv erleb- und fühlbar zu machen.<sup>42</sup> Führt diese äußerste Bahn des subjektiven Blickes im Stummfilm *KURUTTA IPPĒJI* bereits erzählerisch-stofflich in den Wahnsinn, wird sie im Gekiga / im statischen Medium Manga als formales Äquivalent zu einer expressiven, wenn nicht gar expressionistischen, die innere und äußere Bewegung verschmelzenden Darstellungstechnik.

1926, in seiner Beschreibung des expressionistischen Filmes, hat Rudolf Kurtz tatsächlich bereits diese heute mangatypischen „Bewegungslinien“<sup>43</sup> entdeckt, genau wie die psychische Wirkung von dem, was heute in der Manga-Forschung als „Energielinie“<sup>44</sup> ausdifferenziert worden ist: Vor allem im Stummfilm *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* sei es das Filmlicht, das die Zackigkeit und Energie der Liniensprache und dadurch ihre intensive, innewohnende Ausdruckskraft emporförderte.<sup>45</sup> So hat die Energielinie, ganz gemäß dem Expressionismus, primär eine Gefühlsdimension und Funktion, die dann erst im zweiten

---

<sup>40</sup> Ebd. S. 63, S. 70ff.

<sup>41</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 239.

<sup>42</sup> Ebd. S. 239ff.

<sup>43</sup> KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 59.

<sup>44</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 86., S. 239.

<sup>45</sup> KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 60.

Eindruck den Effekt der Dynamik besitzt, eigentlich also in einem zeichnerischen Ausdruck explosive Emotionalität mit Dynamik und Rasanzen verblendet. Dies gleicht der Tendenz des expressionistischen Filmbildes zu Diagonalen und Diagonalkompositionen, dieser Linienführung, die Stimmungen nach außen kehrt, diesen Seelenschrägen, die – wie Lotte Eisner schon bemerkte –, in ihrer dynamischen Wirkung eine gesteigerte Emotionalität bargen. Daran gebunden ist die dynamisierte Sprache der Bildenden Kunst im Expressionismus. In der Erzeugung von Simultaneität durch dynamische Form- und Farbgebungen, zum Beispiel Simultan- und Komplementärkontraste – wie sie nachvollziehbar in Gemälden von Franz Marc (1880-1916), August Macke (1887-1914) und Robert Delaunay (1885-1941), deren französischem Impulsgeber, sind –<sup>46</sup> sowie in der prismenartigen Brechung und Zergliederung des Bildgegenstandes wurde die Frage gelöst, wie man in ein statisches Medium Bewegung bringen kann. Gerade Kandinsky übertrug synästhetisch das Gestaltungsmittel der Dynamik in der Musik, mit der dort ebenfalls eine Gefühlsbewegung erwirkt wird, in seine explosive und abstrakte Liniensprache – in Abwesenheit/Abgetrenntheit von Stimme und Ton (wie bei Stummfilm, Anime, Manga). War diese Dynamik in der statischen Bildenden Kunst des Expressionismus also erwünscht, mußte sie im expressionistischen Filmbild zu Beginn eigentlich nicht mehr erreicht werden. Das Filmbild bewegte sich ja nun, hatte das Problem der Darstellung von Dynamik in der Bildenden Kunst (ein Paradigma zugleich auch der Simultaneität: Umberto Boccionis Gemälde DER LÄRM DER STRASSE DRINGT IN DAS HAUS<sup>47</sup> von 1911) aus dem Futurismus ins Kino überführt. Und doch haben sich die Seelenschrägen der expressionistischen Bildenden Kunst in das Filmbild übertragen und dynamisieren es nun in seelischer Aufladung, denn durch sie konnte die Kamerabewegung ersetzt oder unterstützt, also ein dynamisierter Eindruck erreicht werden. Auch im expressionistischen Film war die Bewegung eine Aufgabe der graphischen Mise-en-scène geblieben.

Im Expressionismus wurden also Strategien entwickelt, die auch das eigentlich statische, zergliederte Manga mit seiner immer wieder feststellbaren Dynamik verwendet. Und auch das eher wenig animierte, bunte Anime bedient sich, nun unter Hinzuziehung der Simultaneität greller Farben, dieser Verfahren aus der expressionistischen Kunst. Wie im Manga und Anime greift der expressionistische Stummfilm also auf energetische Linienführung zurück, denn noch heute kann man, wie im vorausgegangenen Holzschnitt-Kapitel zu sehen war, bei der Panelgestaltung in den Manga dieses Seelisch-Dynamisch-Explosionsartige nachvollziehen. Bewegung ist im Manga und im expressionistischen Stummfilm, wenn durch das linienführende Dekor erwirkt, also nicht nur einfach Dynamik, sondern Dramatik. Immerhin bedeutet der japanische Begriff *gekiga* (劇画<sup>48</sup>) genau das, nämlich „dramatisches Bild“.<sup>49</sup> Und wie diese

<sup>46</sup> SPRENGEL MUSEUM HANNOVER: Marc, Macke, Delaunay. Die Schönheit einer zerbrechenden Welt (1910-1914). Ausstellung vom 29. März bis 19. Juli 2009, Hannover.

<sup>47</sup> ROTERS Eberhard: Nächte des Malers. In: ELIEL Carol S. (Hg.): Ludwig Meidner. Apokalyptische Landschaften. München: Prestel Verlag, 1990. S. 82.

<sup>48</sup> Anmerkung: „{Manga} Comic-Roman {m}; eine Geschichte erzählendes Manga {nm}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=63198>. *Geki* (劇): „Schauspiel {n}; Drama {n}; Theater {n}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=63187>.

Liniendynamik später im Stummfilm erneut von der Erfindung der entfesselten Kamera aufgegriffen wurde, mußten das statische Medium des Manga und auch die Kamishibai-Bilder die Bewegung simulieren, wobei das Schieben der Bilder der Entfesselung im expressionistischen Stummfilm dann schon sehr nahe kommt, weil das Schieben Bestandteil der Bilder selbst geworden, also in das Innere der Bilder genommen worden ist.

Noch heute verbindet sich die Aufgeladenheit sowohl der Schatten-Seelenschräge als auch der entfesselten Linie im Manga zudem mit zwei erzählerischen Grundtendenzen: einer gesellschaftskritischen Noir-Tendenz im Verbund mit einem Döblin'schen Großstadt-Dynamismus oder – auch im Verbund – der Kampfkunst-Erzählung, die mit Kampfekstase-Darstellungen in expressionistischen Wahnsinn gesteigerte Kriegsraserei bereit hält. Angelegt sind beide Tendenzen im Gekiga, zum Beispiel in Shirato Sanpeis hochdynamischen, vor Energielinien strotzenden Manga VON DEN KRIEGSKÜNSTEN DER NINJA (NINJA BUGEICHŌ<sup>50</sup>) aus den Jahren 1959-1962<sup>51</sup> sowie dem Manga KAMUI<sup>52</sup> (KAMUI DEN, siehe Abb. 1<sup>53</sup>).<sup>54</sup>

Festzuhalten ist, daß die sich kreuzenden Berufsbilder, einerseits die Stummfilm-Benshi, die zu den Kamishibai-Erklärern geworden sind, und andererseits die Kamishibai-

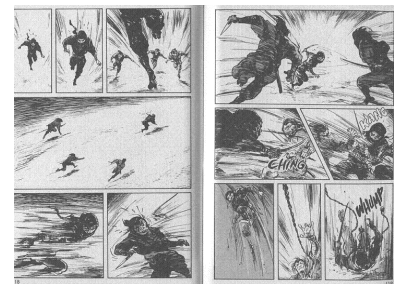


Abbildung 1

Zeichner, die später Manga (Gekiga) erschufen, bis heute äußerst stummfilmbezogene Medienschnittstellen bildeten, die in sich ebenfalls überschneidenden Darstellungsmitteln in den einzelnen Medien der japanischen Popkultur widerhallen. Und sie führen weiter hinein in die japanische Formenlehre:

Nachdem das Ukiyo'e bereits in Bezug auf die Verbindungen zum Expressionismus und zur japanischen Popkultur verhandelt wurde, soll nun die Spur der dynamischen Linie weiterverfolgt werden. Von den expressionistischen Ausprägungen der japanischen Tuschemalerei (Suibokuga/Sumi'e) spannt sich auf diese Weise der Bogen zur Virtualität des japanischen Videospiele. Wiederum führt die Expressivität japanischer Aufführungspraxen wie Kabuki, Butō und Nō direkt in den (japanischen) und expressionistischen Stummfilm sowie in die kraftgespannte Sprache der schwarzweißen Manga und grellbunten Anime:

」

<sup>49</sup> PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 24.

<sup>50</sup> DRAZEN Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 109.

<sup>51</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 56.

<sup>52</sup> SHIRATO Sanpei: The Legend of Kamui. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1990.

<sup>53</sup> SHIRATO Sanpei: The Legend of Kamui. Band 2. San Francisco: Viz Comics, 1990. S. 118-S. 119.

<sup>54</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 57.

## 2.2. Auf der Bewegungsspur der „Seelenlandschaft“

Aufgetragen auf entweder Seide oder Papier<sup>55</sup> ist im Sumi'e, der japanischen Tuschemalerei, das Spiel mit den Nuancen, den leichten und tiefen Tönen des Schwarz, *nōtan*,<sup>56</sup> von wesentlicher Bedeutung:

„Von jedem Künstler (... des Sumi'e, die Verf., ...) wird erwartet, daß er mit seiner schwarzen Tusche mindestens den gleichen Reichtum an Tönen zu schaffen vermag wie mit der Fülle bunter Farben. »Wenn man die schwarze Tusche geschickt behandelt, dann ergeben sich die fünf Farben fast von selbst.«<sup>57</sup>

Dies gilt noch immer für die Ästhetik des schwarzweißen Manga.



Abbildung 2a

Durch seine Begrenzung auf das Hell und Dunkel (und bis auf sehr prestigeträchtige Manga-Bestseller mit einigen oder sogar durchgehend colorierten Seiten), werden die Farben – wie im expressionistischen Stummfilm, sofern er nicht mit Viragierung arbeitet – substituiert. So brillierte gerade der expressionistische Stummfilm, gleich den frühen Anime, zum Beispiel Masaoka Kenzōs (1898-1988) Meisterwerk KUMO TO CHŪRIPPU (1943)<sup>58</sup>



Abbildung 2b

und selbst noch die Propaganda-Anime seines Assistenten Seo Mitsuyo<sup>59</sup> oder Ōfuji Noburōs Arbeiten gerade durch die farbersetzenden reichhaltigen Graustufungen, die den *nōtan* des Sumi'e / Suibokuga gleichkommen.

Die japanische, Zen-buddhistische Tuschemalerei – auch Suibokuga genannt –, welche dieses „Malen mit schwarzer



Abbildung 2c

Tusche mit zum Teil leichten Farblavierungen“ pflegte,<sup>60</sup> stand zumindest zu Beginn erheblich unter dem Einfluß ihres Herkunftslandes China. Typisch japanische Züge jedoch hat bereits das Werk des Mönchs Shūbun, in dem oft ein „unbestimmbarer Mangel an Realität“ eine „traumartige Stimmung“<sup>61</sup> vorherrscht. Sein Schüler aber, der Mönch Sesshū (1420-1506)

<sup>55</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 94.

<sup>56</sup> SCHWALBE Hans: Japan. München: Prestel Verlag, 1979. S. 300.

<sup>57</sup> SCHWALBE Hans: Japan. München: Prestel Verlag, 1979. S. 300.

<sup>58</sup> Vgl. ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS, The (Hg.): The Award of Merit. Tokyo International Anime Fair 2005. Tōkyō: Tezuka Purodakushon/Asshu, 2005. S. 10-11.

<sup>59</sup> KOTHENSCHULTE Daniel: Opulenz und Beschränkung. Stile des frühen Anime. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 59-60.

<sup>60</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 320.

<sup>61</sup> Ebd. S. 154.

vereinfacht schließlich eine SHŪTŌ SANZUI ZU/FUYUKEI ZU (WINTERLANDSCHAFT, **Abb. 2a**,<sup>62</sup> aus dem Jahr 1470)<sup>63</sup> in geradezu expressionistischer Manier. Das Sich-Besinnen auf das charakteristisch Japanische in der Tuschemalerei scheint geradewegs den Expressionismus zu antizipieren:

Mit „gezackter Pinselführung“<sup>64</sup> reduziert Sesshū die Natur auf einige strenge Striche und einen scharfkantigen Kontrast in hartem Schwarz und Weiß. Wie eine Vorwegnahme des Expressionismus, zum Beispiel Karl Heinz Martins auch im Schnee spielende Szene im Stummfilm VON MORGENS BIS MITTERNACHT und deren oft fischgrätartig aussehenden, gemalten Kulissen von César Klein (**Abb. 2b-2c**), klingt folgende Beschreibung dieses radikalen Kunstwerkes von Sesshū, welche mit der gezackten Visualität des Bildes im Einklang steht:

„Die Szene schildert tiefsten Winter mit den scharfen Kontrasten von Schwarz und Weiß, eine Welt, in der der Schnee alles in ein starres Relief verwandelt, das sich in klarer Kontur und Silhouette ausdrückt. Es ist eine Skelettwelt, in der sich eine gebeugte Gestalt langsam auf die schneebedeckten Dächer eines fernen Dorfes zu bewegt. Hier hat Sesshū durch die Betonung der Linie den chinesischen Stil so weit getrieben, wie es von den Chinesen niemals versucht wurde. Eine Vitalität, die sich bei vielen japanischen Werken in den Stilen der chinesischen monochromen Tuschemalerei findet, durchdringt das Bild. Vor allem ist die Weichheit der Sung-Malerei hier aufgegeben und die Schwäche der Ming-Traditionalisten durch eine Virilität abgelöst worden, die fast bis zur Heftigkeit reicht.“<sup>65</sup>

Es war der Mönch Sesshū, der es vermochte, die chinesischen Landschaftsformationen zugunsten der Darstellung von Landschaften seiner Heimat im Nebel vorbeiziehen zu lassen:

„Er war einer der ersten Maler, die erkannten, daß man die Lehren der chinesischen Schwarz-Weiß-Malerei durchaus auf die Landschaft Japans anwenden konnte.“<sup>66</sup>

Diese nicht gänzliche Überwindung der chinesischen Malerei, ihr Eingehen in die japanische Tuschemalerei ist bei Sesshū also tatsächlich eine Hinwendung zu einem überzeitlichen Expressionismus. Die Stärke und Explosivität<sup>67</sup> seiner abstrakten Linie zeigt einen künstlerischen Ausdruck, der demnach bis zur Vollendung gedacht und weit über die eigene Zeit ausgeführt worden ist. Ebenfalls besitzt die WINTERLANDSCHAFT durch ihre harten Umrisse, ihre Konturiertheit, schon die rauhe ästhetische Beschaffenheit, die sich in der schwarzweißen Manga-Ästhetik wiederfindet; und durch ihren kargen, düster-skelettartigen Ausdruck ebenso die finstere Qualität des filmischen Expressionismus mit seinen ebenso scharfartigen „Seelenlandschaften“, wie Jens Thiele die Kulisse in DAS CABINET DES DR.

---

<sup>62</sup> Ebd. S. 152.

<sup>63</sup> PÖRTNER Peter: Japan. Von Buddhas Lächeln zum Design - Eine Reise durch 2500 Jahre japanischer Kunst und Kultur. Köln: DuMont Verlag, 1998. S. 64.

<sup>64</sup> SWANN Peter C.: Japan. Von der Jōmon- zur Tokugawa-Zeit. Baden-Baden: Holle Verlag, 1965. S. 157.

<sup>65</sup> Ebd. S. 155-S. 157.

<sup>66</sup> Ebd. S. 157.

<sup>67</sup> Ebd. S. 158.



CALIGARI mit diesem selben Begriff beschreibt,<sup>68</sup> wie, siehe oben, Peter Pörtner die japanische Tuschemalerei.

Dessen ungeachtet zählt Katō Shūichi den Maler Sesshū doch noch zu den Künstlern, welche für die realistische Tendenz im japanischen Suibokuga stünden. Als Referenz führt er allerdings ein anderes Werk an, nämlich das in leichter Draufsicht und erhöhter Horizontlinie gehaltene Panorama „AMANOHASHIDATE ZU“<sup>69</sup>, entstanden um 1500.<sup>70</sup> In diesem erkennt Katō noch die Züge des *intaiga*<sup>71</sup>, also den an den chinesischen Sung-Malern des Südens orientierten Stil.<sup>72</sup>



Abbildung 3a

Diese Malerei Sesshūs stellt Katō dann dem Werk eines späteren Künstlers, dem von Tessai Tomioka<sup>73</sup> (1836-1924),<sup>74</sup> gegenüber. Und in diesem kulminiert schließlich der Expressionismus:

„Wenn Sesshū den Realismus in der *sumi*-Malerei repräsentiert, dann kann von Tessai gesagt werden, daß er deren Expressionismus vertritt.“<sup>75</sup>

Tessai war auch ein exquisiter Kalligraph. In dem ihm gewidmeten Museum *SEIKŌDEN* oder *TESSAI MUSEUM* im Kiyoshikōjin Seichōji in Takarazuka-shi konnten in den Herbstmonaten 2005<sup>76</sup> Beispiele seiner kalligraphischen Arbeiten bewundert werden. Das Besondere an Tessais Tuschemalerei aber, welche den konventionellen Suibokuga-Stil weit hinter sich ließ, war die Tatsache, daß er nicht nur monochrome Tuschemalereien schuf, sondern ihnen häufig helle, ebenfalls absolut von der Natur abgekoppelte Farbeffekte beigab, hier sein wildes Bergmotiv *HŌRAISAN ZU* (1924, **Abb. 3b**).<sup>77</sup>



Abbildung 3b

Mit diesem Schritt rückt seine Kunst nun stetig weiter in Richtung der grellbunten expressionistischen Gemälde der *BRÜCKE* oder des *BLAUEN REITERS*, wie dem Gemälde *IMPROVISATION KLAMM*, 1914 von Wassily Kandinsky (**Abb. 3a**)<sup>78</sup>. Tessai

<sup>68</sup> THIELE Jens: Die dunklen Seiten der Seele: DAS CABINET DES DR: CALIGARI (1920). In: FAULSTICH Werner, KORTE Helmut (Hg.): Fischer Filmgeschichte. Band 1. Von den Anfängen bis zum etablierten Medium 1895-1924. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1994. S. 349.

<sup>69</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 107.

<sup>70</sup> Ebd. S. 108.

<sup>71</sup> Ebd. S. 107.

<sup>72</sup> Ebd. S. 101.

<sup>73</sup> TESSAI BIJŪTSUKAN (Hg.): Tessai meisakuten. Kaikan nijūgoshūnen shinshūzōkokanseikinen. Takarazuka: Tessai Bijūtsukan, 2001.

<sup>74</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 112.

<sup>75</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „If Sesshu represents Realism in *sumi* brush painting, it can be said that Tessai represents its Expressionism.“ Vgl.: Ebd. S. 113.

<sup>76</sup> Vgl.: TESSAI BIJŪTSUKAN: Kalligraphien von Tessai Tomioka. Ausstellung vom 14. September 2005 bis 16. Oktober 2005, Takarazuka-shi.

<sup>77</sup> TESSAI BIJŪTSUKAN (Hg.): Tessai meisakuten. Kaikan nijūgoshūnen shinshūzōkokanseikinen. Takarazuka: Tessai Bijūtsukan, 2001. S. 21, S. 66.

akzentuierte seine in energischen, starken Linien geleiteten Motive<sup>79</sup> mit smaragdgrüner, karmesinroter oder blauer Farbe und verwischte die schwarze Tusche für expressive Schatteneffekte.<sup>80</sup> Mit dieser radikalen Technik im Bereich der ansonsten monochromen Suibokuga nahm Tessai den Expressionismus und den Abstrakten Expressionismus<sup>81</sup> vorweg, wie Katō Shūichi betont. Oftmals verwendete Tessai noch extreme Vogelperspektiven, wie sie zwar bereits mitunter vorkamen, aber sein subjektiver, „freier und kühner“<sup>82</sup> Stil ging, so schließt Katō, eigentlich schon über diese Maltradition hinaus. Tessais Lebensdaten schließlich reichen tatsächlich in die Phase des expressionistischen Stummfilmes hinein. Der Künstler trieb das Sumi'e damit an seinen äußersten expressionistischen Punkt und malte dennoch zeitlebens mit *sumi* (Tusche) statt mit Öl<sup>83</sup> – völlig unberührt vom Expressionismus in Deutschland, ihn jedoch parallelisierend; darüber schwebend wie eine Nebelbank.

Die eigenwillige Begabung zweier japanischer Künstler, die Tessais und die Sesshūs, spiegelt also auf japanische Weise den Verlauf des expressionistischen Stils in Japan. Die subjektiv gefärbte Schule der japanischen Tuschemalerei, ihr in die hyperbolische Verzerrung, Fragmentarisierung und Dramatisierung spielender Hang, kann deshalb dem Expressionismus in einer übernationalen und überzeitlichen Form zugerechnet werden.<sup>84</sup> Verhaftet ist diesem Seelenlandschaftsstil heute noch der romantischste unter den japanischen Anime-Regisseuren: So beschreibt Sascha Koebner das farbige Anime *SEN TO CHIIRO NO KAMIKAKUSHI* von Miyazaki Hayao folgendermaßen:

„Ein Zug, der Chihiro zur Schwester der Hexe bringt, scheint dicht über Wasser zu schweben, ist mit schattenhaften Fahrgästen gefüllt und fährt durch eine unberührte, leere Seelenlandschaft. Seine Haltestellen sind Inseln inmitten des Nichts, umgeben von Wasser.“<sup>85</sup>

Eine alchemistische Formel scheint die fernöstlichen und expressionistisch-(schwarz)romantischen Darstellungsweisen und Stimmungen aneinander zu binden – so wie die im Schwarzweißen gebündelte Farbigkeit der japanischen Tuschelandschaft.

In Bezug auf die Verbindung zur Popkultur ist ein weiterer Aspekt der Tuschemalerei bedeutsam: In Japan gab es für jedes Bildelement methodisch vorgegebene Darstellungsweisen, welche in sogenannten „*gafu*“,<sup>86</sup> in Malereialben, klassifiziert wurden.<sup>87</sup> Diese Vorgaben sind

」

<sup>78</sup> WOLF Norbert: Wassily Kandinsky. Improvisation Klamm. In: WOLF, Norbert, GROSENICK Uta (Hg.): Expressionismus. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 52- S. 53.

<sup>79</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S.S. 110, S. 112, S. 113.

<sup>80</sup> Ebd. S. 110, S. 112, S. 113.

<sup>81</sup> Ebd. S. 110, S. 112, S. 113.

<sup>82</sup> Ebd. S. 110, S. 112, S. 115.

<sup>83</sup> Ebd. S. 110, S. 112, S. 115.

<sup>84</sup> Ebd. S. 110, S. 112, S. 113.

<sup>85</sup> KOEBNER Sascha: Chihiros Reise ins Zauberland. In: FRIEDRICH Andreas (Hg.): Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007. S. 285.

<sup>86</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 94.

<sup>87</sup> Anmerkung: Zusammen mit der monochromen Auffassung bildet sich hier ein interessanter Seitenweg zu den die Filmgeschichte durchziehenden Unmittelbarkeitsmythen und Authentizitätsbemühungen – hier jedoch aber jenseits des Photorealismus. Diese Tatsache kann wohl miterklären, warum zu Zeiten des aufkommenden Filmes und der Photographie, den modernen Massenmedien, europäische Künstler gerade auf fernöstliche Gestaltungsprinzipien zurückkamen, die ihnen in der Phase der Moderne Antworten für eine Kunst jenseits des Photorealismus lieferten. Das modellhafte Verwenden von motivischen

nach wie vor notwendig, denn da die Tinte beim Auftragen ständig vom Pinsel sickert, ist jede Malbewegung irreversibel, der Künstler muß sein Projekt demzufolge schon gedanklich antizipiert haben, um es dann in einer fließenden Malbewegung zügig auszuführen.<sup>88</sup> Bezeichnend dabei ist die Tatsache – und das gilt ebenfalls sowohl für den Zeichentrickfilm als auch für die schwarzweiße Ästhetik des Manga und die Kulisse des expressionistischen Stummfilmes mit seinen gefühlsbehafteten Seelenschrägen –, daß es sich bei der Tuschemalerei um eine Kunst handelt, „bei der nicht die Farbe, sondern die Linie entscheidend“<sup>89</sup> ist. Diese maßgeblichen Linien werden mit der Spitze des Pinsels appliziert; eine Technik, die der Kalligraphie gleicht.<sup>90</sup>

Durch diese Art der Pinselführung sind die beiden Systeme Schrift und Bild demnach zusammengedacht, geradeso wie sie auch im Comic, Manga und dem Stummfilm mit seinen Zwischentiteln in enger Beziehung stehen. Im Bereich Comic nennt Scott McCloud so gleich vier Kategorien von Schrift- und Bildverbindungen. Sie seien „korrelativ“, „montiert“, „parallel“ oder „additiv“.<sup>91</sup> Zu überlegen wäre daher, ob sich Kalligraphie und Sumi'e zueinander ähnlich verhielten und dies vielleicht sogar Auswirkungen auf die Ästhetik des Manga hätte, zumal, wie zu sehen ist, Kalligraphie und Sumi'e in ebenfalls ästhetischer Beziehung zum Expressionismus stehen; der expressionistischste unter den Tuschemalern, der eben erwähnte Tessai Tomioka, war schließlich in beiden Künsten gleichermaßen bewandert.

Als Effekt der speziellen Pinseltechnik jedenfalls erscheinen die im Sumi'e linienführenden Bewegungen der Hand wie unmittelbar abphotographiert. Der körperliche Gestaltungsprozeß und die ihn begleitenden Gefühle des Künstlers<sup>92</sup> sind wesentlich. Ob er zögernd verharret oder forsch, dynamisch, erregt, gelassen zu Werke gegangen ist, läßt sich, einmal vollführt, später anhand der gestischen Linienspur immer wieder nachvollziehen. Diese ist deshalb eine Tür in das Innere des Künstlers, sein Gemütszustand hat sich auf dem Auftragungsgrund durch seine irreversibel sichtbar gemachten Impulse abgebildet.

Diese Linienspur führt nun direkt in die meisterlich alle Facetten des Schwarzweiß und dessen graustufige Übergänge darstellende, expressionistische Stummfilmsprache von Friedrich Wilhelm Murnau: „Die Kamera ist des Regisseurs Zeichenstift“,<sup>93</sup> formulierte er seinen

┘

Schnittmustern in den *gafu* und deren ständige Einübung und Reproduktion hätte aber auch einen regelrecht mechanisch-technischen Charakter – nicht unähnlich eigentlich der maschinellen Massenproduktion –, jedenfalls wenn in den Meisterwerken nicht die individuelle und subjektive Handschrift des Künstlers so sehr zur Disposition stünde.

<sup>88</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 94.

<sup>89</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 320. Anmerkung: Diese Umrißartigkeit zieht sich bis ins expressionistische Spiel, so bei Werner Krauß, hinein. Vgl.: KASTEN Jürgen: Werner Krauß - Dr. Caligari, der verdrängte Bürger. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 99.

<sup>90</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 94.

<sup>91</sup> Vgl.: McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 161ff.

<sup>92</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „Certain aspects relative to the conditions of *sumi* brush paintings tend to incline the painter toward a form of Abstract Expressionism.“ Vgl.: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 94.

<sup>93</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. 267.

filmästhetischen Ansatz, der, so folgert Frieda Grafe anschaulich, in der schwarzweißen Abstraktion“<sup>94</sup> mündete – genauso wie das Manga, das frühe Anime und das diese Formen geprägt habende Sumi’e. Wie in der Tuschemalerei der Pinsel diene Murnau also die Kamera zur Herstellung einer „Unmittelbarkeit zwischen dem Instrument und der Person des Regisseurs“.<sup>95</sup> Die Kamera sollte dem im Medium Film zwar noch nicht einlösbaren, jedoch intendierten Konzept gehorchen, daß „die Technik nicht zum Auge humanisiert wird, aber dennoch, indirekt, zurückführt auf eine individuelle, den Impulsen des Körpers verhaftete Instanz (...)“.<sup>96</sup> Murnau übertrug also das Bewegungskonzept des Sumi’e in seinen Film – schon allein seine exquisiten Grauabsetzungen zeugen davon.<sup>97</sup>

Häufig dient dem Sumi’e die Hängerolle, das *kakemono*, als Trägerformat. Selbst in die Hängerolle ist indes das Bewegungselement eingeschrieben; entfaltet sich das Tuschkunstwerk doch erst wahrhaft, wenn es unmittelbar vor den Augen des Betrachters vertikal, von oben nach unten, entrollt wird – ein präfilmisches Konzept. In Murnaus nur noch in Einzelbildern erhalten gebliebenem Stummfilm *DER KNABE IN BLAU* (1919)<sup>98</sup> unterstützt das *kakemono* nun noch die japonistische Vertikalkonstruktion des erhaltenen Bildes.<sup>99</sup> Murnau besaß demzufolge ein übergeordnetes Bewußtsein vom im Stummfilm so dominanten Gestaltungsmittel des Schwarzweiß. Das veranlaßte ihn, die Ästhetik des Stummfilmes in die Nähe des monochromen/schwarzweißen Sumi’e zu rücken, wie die Idee von der Kamera als Zeichenstift seine Filme außerdem in Beziehung zu (Comiczeichnung) Manga setzt, das ebenfalls zuvorderst durch sein Schwarzweiß in Verbindung mit den Darstellungstechniken des Sumi’e steht. Murnau betrachtete das Kino ohnehin, so in *DER HERR TARTÜFF* (1926), als Karikatur.<sup>100</sup> Seine Stilmittel, beobachtet Frieda Grafe außerdem, reichten, durch die Betonung der „Zweidimensionalität“ des Filmbildes – auf welche das in der Kadrierung befindliche *kakemono* noch einmal explizit verweist –, direkt „in die japanische Malerei“, die sich bis in die Ornamentik der Zierleiste in *DER KNABE IN BLAU* verfolgen lasse,<sup>101</sup> und dort sogar noch mit einer japanischen Blüte, einer Hortensie, abgerundet werde.<sup>102</sup>

Tatsächlich bezieht auch Katō Shūichi das japanische Sumi’e auf die Phase des Expressionismus in der Bildenden Kunst in Deutschland und hebt hier im gleichen Atemzug vor allem Werke der Künstlervereinigung *DER BLAUE REITER* hervor.<sup>103</sup> So ausdrücklich die Arbeiten Wassily Kandinskys, zum Beispiel das Gemälde mit dem musikverwandten Titel *IMPROVISATION* aus dem Jahr 1914.<sup>104</sup> Katō interpretiert die Fokussierung auf die

<sup>94</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 125.

<sup>95</sup> Ebd. S. 125.

<sup>96</sup> Ebd. S. 125.

<sup>97</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 88.

<sup>98</sup> Ebd. S. 93, S. 86-88.

<sup>99</sup> Ebd. S. 93.

<sup>100</sup> Ebd. S. 90.

<sup>101</sup> Ebd. S. 87.

<sup>102</sup> Ebd. S. 88.

<sup>103</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 94- S. 99, S. 115.

<sup>104</sup> Ebd. S. 115.

Darstellung der inneren Wirklichkeit des Künstlers als das zentrale Dogma des Expressionismus. Die subjektive Sicht der Dinge verdränge den bislang in der europäischen Kunst vorherrschenden, beschreibenden Abgleich mit der äußeren Realität. Ist diese äußere Welt aber in die Zonen des Subjektiven verschoben, kann sie demzufolge monochrom – wie bei den zen-buddhistischen Suibokuga oder im expressionistischen Stummfilm – oder in grellen, wirklichkeitsentfremdeten Farben – wie bei den Werken der Künstler der *BRÜCKE*, des *BLAUEN REITERS* – oder als viragierter, in seinem Grund schwarzweißer Stummfilm daherkommen.

In Bezug auf das konzeptionelle Dreieck von Leere/Zen, Subjektivität und Expressionismus/expressionistischer Film, schreibt auch Rudolf Kurtz in seinem bereits 1926 erschienenen Werk über den expressionistischen Stummfilm:

„Der Expressionismus stellt nicht den Gegenstand in seiner abtastbaren Wirklichkeit dar: es handelt sich um eine grundsätzlich andere Ebene des Daseins. Damit ist die künstlerische Welt in das Bewußtsein des Künstlers zurückverlegt und die Subjektivität des Künstlers wäre mit einer Unbedingtheit ausgesprochen, die ihr allen Stoff entziehen, die sie leer machen würde. Aber es ist das Auszeichnende der Kunst, daß in ihrem Bezirke das Persönlichste des Künstlers strenge Objektivität hat – wenn anders es eben Kunst ist.“<sup>105</sup>

Obwohl der Expressionismus durch die Hinwendung zur Subjektivität ein wesentliches Moment des japanischen Suibokuga darstellt, ist er dort aber auf etwas Überzeitliches gerichtet. Die Künstler der Tuschemalerei seien zwar an der Interaktion des Inneren mit der Umgebung interessiert gewesen – zumal dieses „innere Selbst“ der subjektive Impulsgeber des Pinselstriches sei – aber dieses „innere Selbst“ bedeutete in der Blütezeit des Sumi'e kein individuelles „Selbst“, das sich wie im Expressionismus ausdrücken wollte, sondern vielmehr einen übergeordneten künstlerischen Geist, eine Geisteshaltung, die man als „*shikon*“<sup>106</sup> bezeichnete – resümiert zumindest Katō Shūichi. Dieses *shikon*, so kann man folgern, verweist im Westen auf „das Geistige in der Kunst“, ein Konzept das bezeichnenderweise gerade der Expressionist Wassily Kandinsky in seinem Werk verfolgte.<sup>107</sup>

Vergleicht man weitere Stilelemente und Grundhaltungen des Expressionismus, des Abstrakten Expressionismus und des Sumi'e miteinander, gesellen sich zu Vorstellungen des Geistigen, der Subjektivität, zu den Stilelementen des Helldunkel oder zu der gefühlsbetonten, dynamischen Linienhaftigkeit weitere dazu: Die für den expressionistischen Stummfilm charakteristische Tendenz zum psychologischen und verzerrenden Effekt oder zur Hyperbolik<sup>108</sup> zum Beispiel. Dies äußerte sich bei Murnau<sup>109</sup> und Lang<sup>110</sup> u.a. in der Wahl ungewöhnlicher Perspektiven – eine Darstellungsart, die noch charakteristisch für den Film noir ist.

---

<sup>105</sup> KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 14.

<sup>106</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 97.

<sup>107</sup> KANDINSKY Wassily: Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei. Bern: Benteli Verlag, 2004. S. 33, 37, 40.

<sup>108</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 110.

<sup>109</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 116.

<sup>110</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 50-S. 51.

Vor allem dem Künstler Ike no Taiga (1723-1776)<sup>111</sup>, der sich, wie Tessai Tomioka, auf dem Gebiet der sogenannten *bunjinga* (Literaten-Malerei) hervortat, bescheinigt Katō in dessen imaginativen Landschaften und Tuschemalereien eine besonders subjektive und expressionistische Note.<sup>112</sup> Ike no Taigas Linienführung sei „frei“ und voller „Energie“<sup>113</sup> gewesen. Während er die Weite des Raumes auszubalancieren vermochte, war der Künstler bekannt dafür, seine darin enthaltenen Objekte, ob Landschaftselemente oder Gesichtsausdrücke, „übertrieben“ und „verzerrend“ darzustellen, sodaß die Motive fast schon als Karikaturen der Malerei der chinesischen Sung- und Yüan-Perioden erschienen. Ike no Taigas von der Realitätswiedergabe abgewendeten Landschaften seien daher tatsächlich eher „der Ausdruck seines inneren Universums“<sup>114</sup> gewesen.



Abbildung 4a

Die Konzentration des Künstlers auf den inneren Ausdruck stelle allerdings einen immer wiederkehrenden Zug in der Kunstgeschichte dar, so Katō. Sie sei bereits vor der Ära des



Abbildung 4b

Expressionismus – vor seiner Begriffsbestimmung im Jahr 1911 in Herwarth Waldens Zeitschrift *DER STURM* – auch in Europa zu beobachten gewesen – Katō Shūichi sieht dies aber ebenso bereits bei Il Tintoretto (1518-1594) oder El Greco (1541-1614)<sup>115</sup> –, doch in der Phase des Expressionismus verdichtete sich diese Haltung erheblich.<sup>116</sup> Gerade Kandinskys Arbeiten, genauso wie das Sumi'e, führten – so Katō – darüber hinaus in den Abstrakten Expressionismus, wie er später von Jackson Pollock realisiert worden ist:

„Einige Aspekte, die mit den Bedingungen der *sumi*-Malerei verwandt sind, veranlassen den Maler in Richtung einer Form des Abstrakten Expressionismus zu tendieren.“<sup>117</sup>

In Amerika nämlich erfuhr die expressionistische Bewegung nach dem 2. Weltkrieg mit Mark Rothko, Willem de Kooning, Franz Kline oder Jackson Pollock, die, wie die Künstler des Sumi'e, den Malakt selbst fokussierten, eine ungegenständliche Weiterführung. Außerdem sei diesen Kunstwerken, wie den japanischen Sumi'e, der kalligraphische Gestus innewohnend.<sup>118</sup> Jackson Pollocks Arbeiten der Vierziger Jahre – der Zeit der Schwarzen Serie – sind somit zur Kernschmelze aus Zen-Kalligraphie und Expressionismus geworden.

<sup>111</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 110.

<sup>112</sup> Ebd. S. 108-S. 110.

<sup>113</sup> Ebd. S. 110.

<sup>114</sup> Ebd. S. 110.

<sup>115</sup> Ebd. S. 96.

<sup>116</sup> Anmerkung: Wie die verknappende Verdichtung ebenfalls ein Stilelement expressionistischer Darstellung auf der Bühne und im Film ist. Vgl. KASTEN Jürgen: Werner Krauß - Dr. Caligari, der verdrängte Bürger. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 99.

<sup>117</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 94.

<sup>118</sup> Ebd. S. 96, S. 97.



In der Gegenwart ist Kandinskys abstrakte Formensprache direkt mit den kugelblitzartigen Linienführungen, Akzentuierungen und Bewegungsspuren der Comic- und Manga-Ästhetik zusammenführbar. Der Expressionismus ist hierbei als wesentlich impulsgebende Zwischeninstanz zu betrachten, welche die Zen-buddhistische Grundhaltung des *shikon* in der Ursprungsform der japanischen Tuschemalerei ersetzt hat. Derzeitige moderne Kunst, die von der Manga-Ästhetik inspiriert ist, so zum Beispiel die Arbeiten des Künstlers Murakami Takashi (geb. 1962),<sup>119</sup> gleicht daher mehr Kandinskys Vitalität und Dynamismus als der japanischen Tuschemalerei; hier in KOMPOSITION VII (**Abb. 4a**,<sup>120</sup> 1913). So zum Beispiel sein PO + KU SURREALISM, DOKO MADE MO FUKAKU MIDORI (IN THE DEEP DOB GREEN VERSION, 1999) und DOKO MADE MO FUKAKU PINKU (IN THE DEEP DOB PINK VERSION 1999)<sup>121</sup>, die dynamische, fast schon Pollock'sche Bewegungsspur in den Arbeiten RÖSU MIRUKU (ROSE MILK, 1998, **Abb. 4b**) oder DOBUZU ANDO HÖKUSU (DOVES AND HAWKS, 1999).<sup>122</sup>

Vor allem Murakami Takashis HOMAGE TO FRANCIS BACON (STUDY OF ISABEL RAWSTHORNE, 2002, **Abb. 4c**)<sup>123</sup> sieht letztlich aus wie eine direkte Rückkopplung zu dem *BLAUE REITER*-Künstler Wassily Kandinsky, zum Beispiel zu dessen Gemälde AUF WEISS II aus dem Jahr 1923 (**Abb.**



**Abbildung 4c**



**Abbildung 4d**



**Abbildung 4e**

1939 (**Abb. 4e**)<sup>125</sup>, wie sie hier in der Reihung Murakami, und daneben die beiden Kandinskys, zu sehen sind:

Das Substrat von Manga und seinen dynamischen und elektrischen Effekten scheint bei Murakami Takashi und seinem im Jahr 2000 propagierten SUPER FLAT MANIFESTO,<sup>126</sup> das

<sup>119</sup> Anmerkung: Murakami Takashis Arbeiten wurden bis zum 17 April 2005 in der Ausstellung FUNNY CUTS in der Staatsgalerie Stuttgart gezeigt. Vgl.: STAATSGALERIE STUTTGART: Funny Cuts. Bielefeld: Kerber Verlag, 2004. S. 70-S. 73.

<sup>120</sup> Vgl.: <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/kandinsky/> am 10.05.2010 um 21:40 Uhr.

<sup>121</sup> AZUMA Hiroki: Super Flat Speculation. In: MURAKAMI Takashi (Hg.): Super Flat. Tōkyō: Madra Publishing, 2005. S. 146-S. 147.

<sup>122</sup> Visual of Super Flat. In: MURAKAMI Takashi (Hg.): Super Flat. Tōkyō: Madra Publishing, 2005. S. 40- S. 41.

<sup>123</sup> STAATSGALERIE STUTTGART: Funny Cuts. Bielefeld: Kerber Verlag, 2004. S. 70.

<sup>124</sup> Vgl.: <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-kandinsky-mono-EN/ENS-kandinsky-monographie-EN.html#4> am 10.05.2010 um 22:02 Uhr.

<sup>125</sup> Vgl.: <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/kandinsky/> am 10.05.2010 um 21:40 Uhr.

<sup>126</sup> SCHULENBURG Stephan von der: Manga und Japanische Gegenwartskunst. In: DEUTSCHES FILMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 179.



die „Flachheit bzw. Flächigkeit als Kulturparameter vorstellt“,<sup>127</sup> wieder zurück zu Kandinskys ebenso die Dritte Dimension missenden Formenexperimenten und Darstellungsweisen zu führen wie in die erwähnte Zweidimensionalität des Murnau'schen Filmbildes.<sup>128</sup>

Wiederum des Manga bewegliches Gegenstück, das Extrakt des Anime, tendiert obendrein zu Kandinskys filmischen Deszendenten, Walter Ruttmann (1887-1941), und dessen absolutem Film, bzw. den expressionistischen Werken.<sup>129</sup>

### 2.2.1. Zwischen Schrift und Bild: Sumi'e und Kalligraphie, Manga und expressionistischer Stummfilm

Betrachtet man die explosive Gestaltung der „Soundwords“ oder Onomatopoetika<sup>130</sup> in den schwarzweißen Manga genauer, fällt besonders bei solchen, die auf den Sumi'e oder anderen traditionellen Techniken und Stoffen basieren, ihre ebenfalls äußerst kalligraphisch-expressionistische Gestalt auf – sofern sie, wie zum Beispiel in der Manga-Ninja-Serie BAJIRISUKU (BASILISK<sup>131</sup>), original japanisch in der deutschen Übersetzung belassen worden sind. Schon im japanischen Suibokuga beschreibt die Bezeichnung „*hissei*“<sup>132</sup> jene „psychologische Kraft“, den „Expressionismus“ des Pinselstrichs, welcher sich von der objektiven Haltung der chinesischen Tuschemalerei abhebe.<sup>133</sup> Beim englisch übersetzten Manga MUGEN NO JŪNIN (BLADE OF THE IMMORTAL<sup>134</sup>, seit 1993) bestand der Zeichner Samura Hiroaki sogar auf dem Belassen der japanischen „Soundwords“, denn sie haben besonders in diesem Manga einen kalligraphisch-expressionistischen Eigenwert.<sup>135</sup>

In Ninja/Samurai-Manga, zu deren Gattung MUGEN NO JŪNIN gehört, stößt man daher immer wieder auf expressive Tuschestriche, welche die Vehemenz von Schwerthieben inne

---

<sup>127</sup> Personen. DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 270.

<sup>128</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 87.

<sup>129</sup> Anmerkung: Da Anime jedoch zumeist eine Geschichte erzählen, ist auch die Verbindung zum expressionistischen Stummfilm offensichtlich. Der experimentelle absolute Film ist als Untergattung dieser Phase ebenso Bestandteil der Ästhetik des Weimarer Kinos und prägte mit seinen stilistischen Effekten auch narrative, kommerzielle Werke, so 1922/24 Fritz Langs Traum-Tricksequenz in DIE NIBELUNGEN, die von Walter Ruttmann erstellt wurde.

<sup>130</sup> DOLLE-WEINKAUFF Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland nach 1945. Weinheim, Basel: Beltz Verlag, 1990. S. 333.

<sup>131</sup> Vgl.: YAMADA Futarō, SEGAWA Masaki: Basilisk. Band 1-5. München: Heyne Verlag, 2005.

<sup>132</sup> Anmerkung: Oder auch übersetzbar als „Kraft {f} des Pinselzuges; Kraft {f} des Federzug“. Vgl.: [www.wadoku.de](http://www.wadoku.de) am 14.02.2007 um 20:26 Uhr.

<sup>133</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 105.

<sup>134</sup> SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 1-7. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1996., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 8-17. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1997., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 18-28. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1998., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 29-40. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1999., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 41-52. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2000., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 53-63. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2001., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 64-74. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2002., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 75-85. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 86-96. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2004., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 97-108. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2005., SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 110-116ff. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2006.

<sup>135</sup> Vgl. SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 87. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2004. Letters. The Sound Effects & Dialogue.

haben; sei es nun Shirato Sanpeis NINJA BUGEICHŌ<sup>136</sup> (VON DEN KRIEGSKÜNSTEN DER NINJA), KAMUI DEN<sup>137</sup> (KAMUI<sup>138</sup>) oder Koike Kazuos und Kojima Gōseki KOZURE ŌKAMI<sup>139</sup> (siehe die noch folgenden Kapitel *Die dramatischen Stilmittel der Gekiga, Klassisches Manga und Gekiga: Eine Spiegelung der Verlagerung von klassisch-expressionistischem Stummfilm zum Film noir?*, *Gekiga: Ein noirischer Tanz in der Dunkelheit*). Sie praktizieren einen im Rahmen der Gekiga<sup>140</sup>-Bewegung besonders dramatisch-dynamischen kalligraphischen Gestus; vielleicht u.a. eine Manga-Spielart von *hissei*, der expressiven „Wirkung des Pinsels“.<sup>141</sup>

Im Expressionismus wurde die entfesselte Kamera, die von Murnau und seinem Drehbuchautor Carl Mayer erfunden wurde, zum Pinsel des Filmemachers stilisiert. *Hissei* ist hier zur kinematographischen Kategorie verfremdet worden. Dieses nunmehr expressionistische Bewegungskonzept aus der Tuschemalerei wurde, wie in dem Kapitel *Ein Erbe aus Stummfilmästhetik und Kamishibai: Die subjektive Energielinie zu sehen* über Benshi-Stummfilmkino/Kamishibai und Gekiga in die Manga-Dynamik überführt. *Hissei*, im modernen Medium Film zur Entfesselung fusioniert, drückt sich so heute vor allem im ‚Martial Arts‘- oder Sport-Manga aus, wo es weiterhin vornehmlich einen filmischen Charakter inne hat.

Auf dieser darstellerisch fusionierten Linienspur sowohl der filmischen Entfesselung als auch der Rückbesinnung auf den expressiven Pinselzug – *hissei* – liegt das Manga BAGABONDO (VAGABOND<sup>142</sup>) von Inoue Takehiko. Zum Beispiel im dreiundzwanzigsten Band dieser Manga-Serie ist so ein kalligraphischer Schwerthieb zu beobachten.<sup>143</sup> Der schwarzweiße Streich wird im letzten Bild auf der vorausgegangenen Seite angedeutet, im nächsten Panel sind nur die mit einer zackigen Sprechblase gerahmte Katakana-Kalligraphie mit dem ‚Soundword‘ „ze“<sup>144</sup> zu sehen sowie das expressive Gerank der Haare des – stummen! – Kämpfers *Kojiro* darunter, die sich mit dem abermals darauffolgenden Panel verbinden. Das reicht, um zu wissen und zu sehen, daß der Gegner tödlich getroffen ist. Die kalligraphische Onomatopöie „ze“ ist auf diese Weise Ausdruck des Gemeinten und zugleich zur bildlichen Essenz des Schwerthiebes geworden. Beide, Wort und Gehalt, stehen also in semiotischer Verschmelzung zueinander wie

<sup>136</sup> DRAZEN Patrick: *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 109.

<sup>137</sup> BERNDT Jaqueline: *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*. Berlin: edition q, 1995. S. 57.

<sup>138</sup> SHIRATO Sanpei: *The Legend of Kamui*. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1990.

<sup>139</sup> KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: *Lone Wolf and Cub*. Band 1-4. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2000., KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: *Lone Wolf and Cub*. Band 5-15. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2001., KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: *Lone Wolf and Cub*. Band 16-28. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2002.

<sup>140</sup> PHILLIPS Susanne: *Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk*. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 24.

<sup>141</sup> KATŌ Shūichi: *Japan: Spirit & Form*. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 98.

<sup>142</sup> TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 1-2. Berlin: Egmont Verlag, 2002., TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 3-6. Berlin: Egmont Verlag, 2003., TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 7-10. Köln: Egmont Verlag, 2003., TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 11-16. Köln: Egmont Verlag, 2004., TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 17-19. Köln: Egmont Verlag, 2005., TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 20-22. Köln: Egmont Verlag, 2006., TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 23-24. Köln: Egmont Verlag, 2007., TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 25. Köln: Egmont Verlag, 2008., TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 26ff. Köln: Egmont Verlag, 2009.

<sup>143</sup> TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 23. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 48-S. 49.

<sup>144</sup> Ebd. S. 49.

eben auch Schwert, Pinselstrich, Kalligraphie. Diese Ausdrucks- und Sinnebenen sind mit dem Pinselzug des Mangaka unzertrennlich verbunden worden. Das Lautbild, das „Bedeutende“,<sup>145</sup> ist im kalligraphischen Gestus demnach zum kongruenten Abbild des „Bedeuteten“<sup>146</sup> geronnen und nicht mehr voneinander scheidbar; das eine ist sozusagen beseelt vom anderen.

Bedingt durch die Spezifik der japanischen Schrift und Sprache, Kalligraphie und Bild, gesellt sich zu den McCloud'schen vier Kategorien der Text-Bildkombination im Comic („korrelativ“, „montiert“, „parallel“, „additiv“<sup>147</sup>) im Manga (wonach bereits im vorausgegangenen Punkt gefragt wurde) also noch eine fünfte Mischkategorie. Vorzuschlagen wäre hier eine als „analogisch bis denotativ“ bezeichnbare Form der Schrift- und Bildkombination, die aus deren Fusionen und Übergängen entstanden ist. Bild und Schrift/Onomatopöie scheinen hier also in demselben Verhältnis wie Sumi'e und Kalligraphie zueinander zu stehen, die sich schließlich exakt dieselben Arbeitsmaterialien (Pinsel, Tusche, Papier/Seide) teilen. In Bezug auf Fritz Lang und seine Bildsprache erwähnt Frieda Grafe dazu Roman Jakobson, der bei Lang das Phänomen ausmacht, daß in seinem Kino „das Objekt zum Zeichen des Objektes selbst wird.“<sup>148</sup> Dementsprechend funktionierten gerade Fritz Langs Filme ebenso „analogisch“.<sup>149</sup>

Dementsprechend betrachtet der Mangaka Inoue Takehiko in der analogen Text/Bildfusion den Schwerthieb als das „Seelische“ des Pinselzugs, den kalligraphisch/entfesselten Gestus des Pinselzugs wiederum als das „Seelische“ des Schwerthiebs. Beide bedürfen der Antizipation und der Übung, die eine Kunst auf dem Feld im hohen Schilfgras, die andere vor dem ebenen Tisch im Studierzimmer. In beiden Richtungen geht es um „Schönheit“<sup>150</sup>, wie der nachstehende Zen-buddhistische „Dialog zwischen Lehrer und Schüler“, „sottaku“, <sup>151</sup> im Manga VAGABOND deutlich macht. Der Mangaka vergleicht das Schwert im Folgenden dann sogar mit einem Farbton, mit schwarz, genauer gesagt „blauschwarz“<sup>152</sup>, der höchstmöglichen Steigerung des (stummfilmischen) Schwarz also, und zugleich der Metapher für die Tintenfarbe, dem ureigenen Werkzeug des Zeichners selbst. Und diese handhabt er ebenso kunstfertig, wie seine historischen Figuren *Musashi* und *Kojiro* ihr Werkzeug, das Schwert. Beide, Schwertstreich und Pinselstrich, werden zuguterletzt in einem Bewegungsablauf ausgeführt (wie auch die entfesselte Kamera im expressionistischen Kino) und spiegeln sich gegenseitig als schwarze Bewegungsspuren – wie bei der Kunst des Sumi'e zu sehen war.

Die Übergänge von Kalligraphie, dem Schriftbild, und Sumi'e, dem Tuschebild, sind also fließend – bedingt durch die Ähnlichkeit der technischen Ausführung – wie schon bei Katō zu lesen ist<sup>153</sup>, der beide Formen ebenfalls als „Fusion von „Ausdruck“ – Malerei – und

---

<sup>145</sup> Roland Barthes: *Mythen des Alltags*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1964. S. 90.

<sup>146</sup> Ebd. S. 90.

<sup>147</sup> Vgl.: McCLOUD Scott: *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 161ff.

<sup>148</sup> GRAFE Frieda: *Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal*. In: PATALAS Enno (Hg.): *Licht aus Berlin*. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 42.

<sup>149</sup> Ebd. S. 42.

<sup>150</sup> TAKEHIKO Inoue: *Vagabond*. Band 23. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 176-S. 184.

<sup>151</sup> Ebd. S. 167.

<sup>152</sup> Ebd. S. 176.

<sup>153</sup> KATŌ Shūichi: *Japan: Spirit & Form*. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 94.

„Beschreibung“ – Kalligraphie – betrachtet.<sup>154</sup> Die Kalligraphie galt, so führt er weiter an, als „die Inhärenz des Geistes im Pinselstrich“. <sup>155</sup> Da ist es wieder: das „Geistige“ des Expressionisten Kandinsky.

In China entwickelte man aufgrund dieser Wechselseitigkeit von Kalligraphie und Malerei sogar eine Kunstform, welche die Übergänge zwischen Malerei und Kalligraphie betont. Hier wurde ein Schriftbild in den Bereich eingesetzt, der üblicherweise für die Schriftzeichen vorgesehen war. In Japan bezeichnet man diese ornamental-bildliche Ausprägung von Kalligraphie als „*hihaku*“.<sup>156</sup> Unübertroffen waren die Wortspiele der chinesischen Kanji in der *hihaku*-Technik des Religionsstifters des japanischen Shingonshū Kūkai (Kōbō Daishi).<sup>157</sup>

In China übte also die Malerei Einfluß auf den Pinselstrich aus, während es in Japan eher ein Wechselspiel zwischen beiden gab, das von der Kalligraphie ausging und die Wesentlichkeit des Striches in die Malerei einfließen ließ.<sup>158</sup> Diese Tendenz zumindest könnte erklären, warum das Manga, dessen unerläßliches Element der ausdrucksstarke und zugleich abstrahierende Strich ist, sich so ausgeprägt in Japan entwickelt hat und eben nicht in China.

Entlang des gegenseitigen Wechselspiels von Malerei und Kalligraphie kann man die Kalligraphie so als ein sich zu seinem ureigenen Ausdruck eingeschrieben habendes Wort begreifen, oder, wieder umgedreht, ein zum abstrakten Wort entfleischtes Bild. Auf dieser abstrahierenden Linie oszillieren die Manga. Der oftmals kalligraphische Stil ihrer ‚Soundwords‘ ist, wie erwähnt, wie die Ästhetik des (expressionistischen) Stummfilmes zwischen Text und Bild angelegt.

Auch Katō meint, das Verhältnis zwischen Malerei und Kalligraphie sei teils harmonisch, wie in den *bunjinga*, also der oben im Zusammenhang mit Ike no Taiga und dem expressionistischen Tessai Tomioka erwähnten Literaten-Malerei,<sup>159</sup> gewesen, und andererseits immer zugleich voneinander unabhängig, jedoch in einer „konkurrierenden“ oder „konfrontierenden“, allseits „spannungsreichen“<sup>160</sup> Verbindung stehend, wie man im Manga innerhalb der Gekiga-Richtung besonders sehen konnte. Außerordentlich künstlerische Manga, wie eben die exzellent gezeichneten VAGABOND oder MUGEN NO JŪNIN, reflektieren so ihre eigenen, medienspezifischen Mittel<sup>161</sup> und drücken sich als geradezu zen-buddhistische Betrachtung<sup>162</sup>

---

<sup>154</sup> Ebd. S. 98.

<sup>155</sup> Anmerkung. Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „... they believed that spirit was inherent in the calligraphic brush-strokes themselves...“. Vgl.: Ebd. S. 98.

<sup>156</sup> Ebd. S. 98ff.

<sup>157</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 99.

<sup>158</sup> Ebd. S. 98.

<sup>159</sup> Ebd. S. 99.

<sup>160</sup> Ebd. S. 99.

<sup>161</sup> ARNHEIM Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2002. S. 48-S. 49.

<sup>162</sup> Anmerkung: Im Zuge des Japonismus scheinen auch die Theorien und Schriften eine immer fernöstlicher angehauchte, philosophische Note zu erhalten. Man betrachte unter diesem Gesichtspunkt allein das Œuvre von Roland Barthes – resp. DAS REICH DER ZEICHEN (von Japan inspiriert) und MYTHEN DES ALLTAGS mit seiner strukturalistischen Metaebene von Sprache und Wort. Izutsu Toshihiko, Izutsu Toyo wenden den Strukturalismus indes im philosophischen Rückfluß als Mittel zur Untersuchung der japanischen Haiku-Dichtung und des Nō an. (Vgl. IZUTSU Toshihiko, IZUTSU Toyo: Die Theorie des Schönen. Beiträge zur klassischen japanischen Ästhetik. Köln: DuMont Buchverlag, 1988.)

von Schrift (Beschreibung) und Bild/Sumi'e (Expression) aus – in all ihren Übergängen und Umrißlinien.

In ihrer entfesselten Geistigkeit führt diese Bewegungsspur nunmehr unmittelbar in die Virtualität der Computerspielästhetik:

### 2.2.2. Das Computerspiel und das Konzept der abgebildeten Bewegungsspur aus dem Sumi'e

In seiner Abstraktheit und seiner reduzierten Linienhaftigkeit ist das schwarzweiße Musik-Rhythmus-Videospiel BIBU RIBON (VIB RIBBON,<sup>163</sup> Design Matsuura Masaya, 2000) für die *Sony PlayStation 1* kaum zu überbieten. In VIB RIBBON bewegt sich, vor einem gänzlich schwarzen Hintergrund, eine weiße Strichspielfigur. Es ist ein ‚gescribbelt‘ wirkender Karikaturhase namens *Vibri*. Im Profil bewegt er sich entlang einer ebenso weißen Linie, die mal eckige, mal zackige Hindernisse – Welle, Wand, ‚Loop‘, Loch – bereithält. Die weiße Linie funktioniert wie der dazu laufende ‚Musiktrack‘; auch ein ‚Loop‘, denn sie scheint eine endlose Notenbahn zu sein. An Höhepunkten der Melodie werden Tastaturbefehle zu den Hindernissen eingeblendet, die der Spieler im Rhythmus zur Musik manuell ausführen muß. Auf diese Weise überwindet er mit seinem Strichhasen die Ecken und Zacken der weißen Linie so elegant wie möglich. Seine Strichfigur schlägt mal Räder, mal Purzelbäume, hüpfet und schlüpft, um diese Strichhindernisse geschmeidig in die Musik und seine Bewegungsabläufe einzufügen. Meistert er diese, wachsen *Vibri* Engelsflügel. Sind die Eingaben jedoch unrhythmisch, verzögert oder falsch, dann verzerrt und deformiert sich, in Entsprechung dazu, sowohl die weiße Linie als auch die Musik. Selbst die Bewegungen der Strichfigur geraten außer Kontrolle, werden unharmonisch und asynchron. Macht man mehr als neun Eingabefehler, verwandelt sich die Spielfigur zuerst in einen Frosch, dann in einen Wurm. Ist der Spieler indes danach wieder fehlerfrei, kann er erneut zu *Vibri* auferstehen.

Die Wichtigkeit der Bewegungsspur der weißen Strichfigur ist durch die abstrakte Darstellungsweise des Spieles kongenial versinnbildlicht. Der Bewegungsimpuls des Spielers muß letztlich eins sein mit dem Linienverlauf, auf dem sich sein abstraktes Konterfei bewegt – er bestimmt den Verlauf, als ziehe er die weiße, vibrierende Linie in diesem Moment selbst mit einem Pinsel oder einem Stift. Das Einssein mit der Linie und der Musik geschieht in Antizipation des Rhythmus, des Pulses der weißen resonierenden Bewegungsnotenspur; ist ein Fehler gemacht, hat dieser irreversible Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Bewegung. Die abstrakte schwarzweiße Ästhetik des Spieles gleicht also, zusätzlich zur schwarzweißen Liniensprache, auch dem Herstellungsprozeß des Sumi'e. In seiner klaren Vereinfachung assoziiert das virtuelle VIB RIBBON vor allem Sesshūs bereits besprochene WINTERLANDSCHAFT aus dem Jahr 1470 – in all seiner radikalen Kargheit.

Im Computerspiel ŌKAMI schließlich hat die Ästhetik der Tuschezeichnung, das Sumi'e/Suibokuga, einen ganz besonderen Stellenwert. Wieder ist der Tuschestrich, wie im Kampfkunst-Manga VAGABOND, zur Analogie des Schwerthiebes stilisiert. In der mit der Tuschzeichnung korrespondierend getuscht wirkenden ‚Cel Shading‘-Szenerie des

---

<sup>163</sup> SONY COMPUTER ENTERTAINMENT: *Vib Ribbon*, 2000.

Computergames treibt der Spieler nämlich mit nach und nach zu erwerbenden Pinselstrichtechniken das Spielgeschehen voran. So wird dem Spieler ein animiertes Sumi'e präsentiert, wann immer er sich eine neue Pinseltechnik erspielt hat. In dieser animierten Sequenz wird der Spielfigur des stummen weißen Wolfes *Amaterasu* (der Name der japanischen Sonnengöttin) und dem mit der Szenerie kommunizierenden *Issun* (eine nordjapanische Mythenfigur der Ainu, die dort *koropokguru* oder *korobokkuru*<sup>164</sup> heißen) in schwebender, schwarz-ockerfarbener Tuschelandschaft eine neue Tusche-,Ability' nach der nächsten dargebracht. Diese Techniken beinhalten, immer auf der analogen Spur verbleibend, tatsächlich das Anbringen schwertstrichartiger, energischer Pinselzüge für den Kampf mit Dämonen oder dienen dem Zerschneiden von Landschaftselementen. Auch hier sind der Schwerthieb und der Pinselstrich also in einem ebenbildlichen, wortwörtlichen Verhältnis dargestellt.

Andere Tusch-,Abilities', die der Spieler erlernt, sind auch im Stil des Sumi'e gehalten; so das Restaurieren von unfertigen Landschaftshintergründen, das Erblühen lassen von Bäumen und Landschaften, die Fertigung von Kirschbomben, die Felsspalten und dahinterliegende Geheimnisse öffnen, das Zeichnen von Windböen sowie das Erstellen von Seerosenblättern auf virtuellen Gewässern, um auch dort vorwärts zu kommen.

Das Konzept der sich abgebildet habenden Bewegungsspur des Malers im Sumi'e (und später, im Filmzeitalter, beim den entfesselten Malakt betonenden Action Painting) ist deshalb direkt verknüpfbar mit Phänomenen des Computerspiels. Was dort als „Flow“ oder „Immersion“<sup>165</sup> daherkommt, ist also eigentlich erneut das tradierte Konzept der Bewegungsübertragung aus der japanischen Tuschemalerei, ein Konzept, das Murnau wie erwähnt mit seiner Äußerung – „Die Kamera ist des Regisseurs Zeichenstift“<sup>166</sup> – anstrebte, er aber im Medium Kino noch nicht gänzlich einzulösen vermochte.

Die Vehemenz der Bewegungen, zum Beispiel in Kampfspielen, lässt sich, die gedankliche Linie weiterführend, so direkt mit dem Sumi'e und dann auch mit dem Action Painting des Abstract Expressionism vergleichen – besonders, wenn darin noch virtuelles Blut fließt. Und es ist daher kein Zufall, daß ausgerechnet ein japanischer Spielentwickler, Mizuguchi Tetsuya, im Rhythmus-Spiel REZ (2001/2002)<sup>167</sup> direkt Wassily Kandinskys Konzept der Synästhesie spielbar werden.<sup>168</sup>

Außerdem spielt das mit dem ‚Flow-Effekt‘ im Game verbundene Moment der Kontemplation nicht nur in der zen-buddhistischen Versenkung, sondern gleichfalls im Computerspiel eine große Rolle. Der Autor und Spieltheoretiker Tobias O. Meißner beobachtet meditative

---

<sup>164</sup> UMINO Chika: Honey and Clover. Band 1. Hamburg: Tokyopop, 2006. S. 21, S. 33.

<sup>165</sup> BUTLER Mark: Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2007. S. 112-S. 120.

<sup>166</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. 267.

<sup>167</sup> SEGA: REZ, 2002.

<sup>168</sup> STANGE Sebastian: Flashback REZ. Oldschool-Shooter, Musikspiel oder virtueller LSD-Rausch? MARQUARD Jürg (Hg.): Play3. Fürth: Computec Media AG., Ausgabe/Nr. 05, Mai 2009. S. 72-S. 73.

Phänomene insbesondere beim Spielen von Sportgames, resp. Rennspielen, aber auch ‚Beat’em-ups’.<sup>169</sup>

„Alle Sportarten werden am Computer abstrakt und ähnlich, weil man sie mit derselben Steuerungsapparatur beherrscht. (...) Man arbeitet (...) unmittelbar an der Essenz: der allem zugrundeliegenden Balance von Geschwindigkeit und dem absoluten Stillstand, jenem kontemplativen Zustand, den man erreicht, wenn die Steuerungsbewegungen bei hohem Speed unwillkürlich ablaufen.“<sup>170</sup>

Spiel und Spieler bilden in diesem Seinszustand also eine Einheit, die Schnittstelle von Game und Spieler verschmölzen miteinander; erweiterten dadurch im Computerspiel die Virtualität, interpretiert ebenfalls Markolf Hoffmann.<sup>171</sup>

Der Film THE MATRIX stellt als filmische Simulation eines Computerspieles das Zerfließen der Grenzen zwischen Mensch und Maschine, zwischen Subjekt und Objekt dar. Das Phänomen der Immersion ist demnach auch ein geistiges Kind des Expressionismus (und der noch zu besprechenden filmischen *SHINKANKAKUHA* in den Zwanziger Jahren in Japan) – so wie die Mensch-Maschine im japanischen neo-expressionistischen Film TETSUO, der im ersten Kapitel bereits erwähnt worden ist. Mit dem Game ENTER THE MATRIX (2003) sind diese ‚crossmedialen’ Nahtstellen sinnfällig enggeführt, denn das Spiel behandelt eine Passage der MATRIX-Handlung, die der Film nicht zeigt, sondern als Ellipse von vorher/nachher überspringt. Hier ist also das Phänomen des ‚Flows’ zum Fluß der narrativen ‚Continuity’ und zugleich zur Medienschnittstelle geworden und durch das fehlende Stück der Erzählung im Computerspiel komplettiert.

In ŌKAMI tritt das Moment des ‚Flows’ beim Spielen im Zuge des subjektiven Immer-Sicherer-Werdens im Umgang mit dem virtuellen Pinsel, hier durch den ‚Joystick’ am ‚Controller’ repräsentiert in Erscheinung. Hier ist das von Meißner geschilderte, kontemplative Erlebnis des japanischen Tuschemalens im Spiel mit der Tuschemalerei als Form letztlich zu sich selbst zurückgekehrt. ŌKAMI verdeutlicht, daß der ‚Flow’ beim Computerspiel die so signifikante Bewegungsspur spiegelt und der Spieler zugleich immer wieder neue, nicht reproduzierbare Spuren hinterläßt – so wie es die Darstellungsform des Suibokuga vorsieht. Auch hier ging es schließlich um die Sichtbarmachung von Bewegungsimpulsen. Das Computerspiel ist aus diesem Grunde – wie das Sumi’e – ein Medium, das der Bewegung mehr Wert beimißt, als dem daraus entstandenen Motiv. Und auch das Manga erachtet die Simulation von Bewegung für äußerst wichtig – was in der stummfilmischen Entfesselung im Gekiga und oft bereits im ‚Flow’ des häufig fließbandartigen Zeichenprozesses von Manga an sich begründet liegen mag.

Bewegung betonen im Manga vor allem die Gekiga und bezeichnenderweise besonders die daraus hervorgegangenen Sport-Manga, zum Beispiel das hochdynamische Rennautofahrer-

---

<sup>169</sup> HOFFMANN Markolf: Das Gegenteil von Nichts ist Schmerz. In: RIFFEL Hannes (Hg.): Pandora 02. Science Fiction & Fantasy. Berlin: Shayol Verlag, Ausgabe/Nr. 2, Oktober 2007. S. 178.

<sup>170</sup> MEISSNER Tobias O.: Zwischenspiel: Die wundersame Welt des virtuellen Sports. In: MERTENS Mathias, MEISSNER Tobias O.: Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Göttingen: Blumenkamp Verlag, 2006. S. 133.

<sup>171</sup> HOFFMANN Markolf: Das Gegenteil von Nichts ist Schmerz. In: RIFFEL Hannes (Hg.): Pandora 02. Science Fiction & Fantasy. Berlin: Shayol Verlag, Ausgabe/Nr. 2, Oktober 2007. S. 178-S. 179.



Manga (und Anime) MAHHA GŌ GŌ GŌ (SPEED RACER, 1967-1968) von Yoshida Tatsuo (1932-1977).<sup>172</sup> Wohl nicht zufällig verfilmten die MATRIX- Regisseure Larry und Andy Wachowski deshalb 2008 in den Babelsberg-Studios MAHHA GŌ GŌ GŌ als tricküberfluteten, auf der Schwelle zum Computerspiel angelegten Realfilm SPEED RACER. Auch hierzu gibt es ein Lizenz-Game, das fast genauso aussieht wie der Film. In SPEED RACER gerinnt das Synästhetische in die über das Sehen abgewickelte Erfahrung von Bewegung. Immer wieder wird in den zentralen Rennszenen von SPEED RACER, der Adaptation des auch als Anime realisierten MAHHA GŌ GŌ GŌ, das Gekiga-„Speed“ an den Punkt gebracht, wo die entfesselte Geschwindigkeit in die Langsamkeit und Subjektivität des expressionistischen Kammerspiels zurückschnallt, also in „Slow Motion“ umschaltet, sodaß fast meditative Butō- und Nō-Momente entstehen, in denen zwar die Zeit langsamer fließt, sich aber eigentlich als Reflektion der Schnelligkeit darstellt. Es sind in die Subjektive gebrachte, kammerspielartige und zum Tunnel verengte Bewegungsfluchten des Fahrerblickes auf seine Strecke – wie sie schon im Film noir DRIVER angedeutet und im Manga, vor allem in AKIRA von Ōtomo Katsuhiro, als Bewegungssubjektivität eingeführt worden sind. Durch die ständigen Wechsel des Fahrerblickes und des Zuschauerblicks auf der Tribüne entstehen Entfesselungsmomente der Geschwindigkeit, der Zuschauer sieht abwechselnd die rasanten Bewegungen der futuristischen Autos auf dem ebenso futuristischen, dem fieberigen Sechstagerennen ähnelnden Parcours sowie Seheindrücke und Emotionen des Fahrers aus dem Rennauto-Cockpit. Währenddessen wird „Speed“ auf der Kulissenebene außerdem in Spektralfarben des Lichtes umgebrochen, was schon DRIVER ansatzweise mit seinen Ampel- und Autolichtbahnen bewerkstelligte, jedoch nun mittels „CGI“-Ästhetik wieder mehr dem Blick ins Mikroskop ähnelt, der schon bei dem tschechischen František Kupka (1871- 1957) die moderne Abstraktion mit seiner Schrift DIE SCHÖPFUNG IN DER BILDENDEN KUNST begründete.<sup>173</sup> Begleitet werden die rauschenden und gebrochenen Lichteffekte, die Neuinterpretation der entfesselten „Speedlines“ des Manga, durch eine stroboskopartige Montage, die hier naheliegenderweise aus der epilepsieauslösenden Anime-Ästhetik<sup>174</sup> generiert worden ist und noch mal in ihrer Geschwindigkeit angezogen, noch mehr beschleunigt wurde. Die Aufsplitterung des Lichts wird zur Aufsplitterung des Filmbildes, was zur Aufsplitterung einer Manga-Seite durch die Panels zurückführt und sich hier in der Imitation der gameartigen Immersion verdichtet. Im Finale des Films SPEED RACER stroboskopierte alles, inklusive der Netzhäute des Zuschauers – um dann in pulsierende Stille überzugehen.

<sup>172</sup> YOSHIDA Tatsuo: Speed Racer. Band 1-2. Gardena, California: Digital Manga Publishing, 2008.

<sup>173</sup> Vgl.: SMOLIK Noemi (Hg.): František Kupka. Die Schöpfung in der bildenden Kunst. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2001.

<sup>174</sup> Anmerkung: Durch ihren rapiden Rot-Blau-Schnittwechsel löste seinerzeit die Anime-Serie POKÉMON (seit 1997) bei einigen Kindern epileptische Anfälle aus. Vgl.: Fünf Fakten über Pokémon. In: HANSCH Volker (Hg.): GEE. Hamburg: GEE Media & Marketing GmbH, Ausgabe/Nr. 47, September 2009. S. 93. Der Vorfall im Jahr 1997 betraf sechshundert Kinder während der Ausstrahlung der 38. Folge der ersten Staffel und wird als *pokemon shokku* (ポケモンショック) bezeichnet. Vgl.: GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 188.

Zur Überschneidung zwischen der Virtualität des Computerspiels und dem Suibokuga addiert sich weiteres. In der japanischen Tuschemalerei nämlich findet der Betrachter oftmals sich ähnelnde, sogar häufig dieselben Motive vor. Figuren, oder vornehmlich Landschaften, wurden, wie bereits beschrieben, in den *gafu*, den Malanleitungen für den ausführenden Künstler, zwecks Nachahmung und Antizipation der Malbewegung gesammelt, und noch in der Manga-Rezeption spielt das Nachzeichnen<sup>175</sup> eine große Rolle. Damit einher gehen entsprechend detaillierte ‚How-to-draw‘-Manga-Anleitungen, und oftmals mündet das schließlich in eigener Fanart, im *dōjinshi*.<sup>176</sup>

Die didaktischen *gafu* in der japanischen Tuschemalerei, die das geistige Vorwegnehmen des Malaktes fördern sollten, entsprechen außerdem auffällig den Kontemplationsleistungen, die den vorantreibenden Bewegungen des Computerspielenden vorausgehen. Gleich dem Malprozeß beim Tuschezeichnen, entspricht diese gedankliche Vorausschau von bereits standardisierten und eingeübten Bewegungsmotiven deshalb auch den *gafu*. Vielleicht ist Japan also aufgrund der konzeptuellen Übereinstimmungen tradierter Darstellungsarten mit der neuen Medienform Computerspiel zu einer der Hochburgen bei der Herstellung dieser modernen, virtuellen Kulturprodukte geworden, denn auch bei der Landschaftsgestaltung des Computerspieles herrschen meist einheitliche und vor allem standardisierte Sets vor – wie sie eben schon in den *gafu* existierten.

Die programmierten Landschaftshintergründe verschiedener ‚Levels‘ im jeweiligen Spiel haben außerdem die Funktion, Orientierung zu geben, zumal Regelmäßigkeit ohnehin zu den Voraussetzungen von Spielen gehört. Der User kann, um im Spiel voranzukommen, deshalb zum einen durch die mentale Durchdringung ihres künstlichen Gemachtseins und ihrer Machart, schnell hinter die jeweiligen Kulissen schauen, zum anderen sind die visuellen Strukturähnlichkeiten der Orte/‚Levels‘ innerhalb eines Spieles natürlich auch eine Konsequenz aus der Aufwendigkeit des Programmiervorgangs. Die vorhandene Matrix wird auf diese Weise einem ökonomischen Prinzip der Herstellung untergeordnet; ein und derselbe Bildaufbau kann mit leichten Variationen von Farben und Formen an gleich mehreren Standorten/‚Levels‘ innerhalb des Spiels zum Einsatz kommen, sodaß diese optische, vom Spieler zu durchdringende, geistige Grundstruktur, gleichzeitig prägend für den ‚Look‘, das Spieldesign, geworden ist.

---

<sup>175</sup> BERNDT Jaqueline: Manga Mania. Dis/Kontinuitäten, Perspektivenwechsel, Vielfalt. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 17.

<sup>176</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 266.

### 2.2.3. Die Virtualität der japanischen Tuschezeichnung als romantische Spiegelung in der expressionistischen Formation

Über diese Brücke und den metaphysischen Umgang mit der optischen Raumstruktur von Spielen finden sich erneut Anknüpfungspunkte zur Kunstperiode der Romantik. Besonders in Tobias O. Meißners Schilderung von Wahrnehmungsphänomenen beim Computerspielen bilden sich zugleich inhaltlich-formale Darstellungsweisen der Romantik ab, da Meißner das reflektierende Durchdringen von Computerräumen, das Hinter-die-Kulissen-Schauen als unabdingbare Spielerfahrung ansieht:

„Die Spieler nehmen Zeit anders wahr. (...) Sie sehen neuartige Details, sie halluzinieren und sehen Gespenster, sie transponieren in andere Daseinsebenen und blicken wie selbstverständlich hinter den Spiegel der ihnen zugewiesenen Rolle im Gesamtgefüge.“<sup>177</sup>

Selbstreflexivität, Halluzination, Spiegel, Gespenster bilden so ein schwarzromantisches Ensemble an Spieleindrücken.<sup>178</sup> Die virtuelle Traumbrücke (siehe auch den bezeichnenden Titel eines der Standardwerke über japanische Manga, DREAMLAND JAPAN, von Frederik L. Schodt<sup>179</sup>) führt vom Sumi'e Shūbuns, Sesshūs und Tessais in die Romantik und den Expressionismus; vereint sich im Computerspiel, das in BIBU RIBON und ŌKAMI als modernes Sumi'e emuliert wurde.

Im Spiel ŌKAMI tritt deshalb eigentlich eine Verdoppelung der Virtualität auf. Dessen Grundlage ist die zen-buddhistisch geprägte Kunst des Suibokuga, der japanischen Tuschemalerei, die in diesem Spiel zu den essentiell zu erwerbenden Fähigkeiten gehört. Die Virtualität aber ist der japanischen Tuschemalerei selbst zu eigen; durch sie wirkt partiell „Geist und Lehre des Zen“, so der Sinnspruch „jede Form ist Leere“.<sup>180</sup>

Nimmt die Landschaft der *Nabreus-Sümpfe* im Spiel FINAL FANTASY XII mit ihrem endlosen Wolkenmeer, aus dem vereinzelt grau melierte Felsformationen herausragen, die visuelle Tradition des Sumi'e vor allem optisch auf, bringt besonders ein weiteres Videospiel den Gesichtspunkt der Leere in der japanischen Tuschemalerei zum Ausdruck: Es heißt WANDA TO KYOZŌ (SHADOW OF THE COLOSSUS,<sup>181</sup> Design Ueda Fumito, 2006): Der Protagonist *Wanda* begibt sich auf seinem Pferd *Agro* in das – offenbar dem Namen nach schlafende – Land *Dormin*, wo der Leichnam des verfluchten und daher geopfert Mädchens *Mono* aufgebahrt ist. In dem dortigen Tempel möchte er, wie in Fritz Langs DER MÜDE TOD, hier das Mädchen wieder ins Reich der Lebenden zurückholen. Im Tempel erscheinen ihm

---

<sup>177</sup> MEISSNER Tobias O.: Zwischenspiel: Wahrnehmungsphänomene. Das Phänomen des Hinter-den-Spiegel-Sehens. In: MERTENS Mathias, MEISSNER Tobias O.: Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Göttingen: Blumenkamp Verlag, 2006. S. 180.

<sup>178</sup> KIRCHMANN Kay: Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität. In: AMANN Frank, KEIPER Jürgen, KALTENECKER Siegfried (Hg.): Film und Kritik. Selbstreflexivität im Film. Frankfurt am Main: Stroemfeld Verlag, Ausgabe/Nr. 2, November 1994.

<sup>179</sup> Vgl. SCHODT Frederik L.: Dreamland Japan. Writings on Modern Manga. Japanese Comics for Otaku. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002.

<sup>180</sup> AITKEN Robert: Jede Form ist Leere. In: GÜNTHER Michael (Hg.): Die Weisheit Asiens. Das Lesebuch aus China, Japan, Tibet, Indien und dem vorderen Orient. Kreuzlingen, München: Heinrich Hugendubel Verlag, 1999. S. 91.

<sup>181</sup> SONY COMPUTER ENTERTAINMENT: Shadow of the Colossus, 2006.

jedoch zuerst bedrohliche Schattenwesen, die *Wanda* mit seinem Schwert, das nun verborgene Kräfte entfesselt, zu vertreiben vermag. In einer Offenbarung erfährt er nun von seiner Aufgabe, mit dem magischen Schwert sechzehn Kolosse töten zu müssen. Sie wandern verstreut in dem einsamen Land und repräsentieren, wie Totentiere, bestimmte Aspekte von Natur und Mythos. *Wanda* kann durch den Tod und die Freisetzung der Seelen der riesigen Geschöpfe die Macht erlangen, Tote zum Leben zu erwecken. So ist der Tod der Kolosse jedesmal von Traurigkeit umgeben, denn die sanften, jedoch im Erklimmen wehrhaften Riesen sehen wunderschön aus – einige wie phantastische Bisons oder sogar wie Vögel. Die Unwiederbringlichkeit ihres Untergangs greift deshalb immer wieder die Frage nach dem Sinn hinter dem ambivalenten Ziel der Figur *Wanda* auf, zumal der Spieler wenig über das Mädchen *Mono* weiß.

Die Gestaltung der Kulisse ist denn auch die Projektion der Frage nach Sinn und nach der Sinnentleerung durch den Tod der Kolosse. Das nebelig-monochrome *Dormin* ist der Inbegriff von Leere und Einsamkeit. Die Landschaft ist von tiefen Schluchten, gewaltigen Gebirgen sowie endlosen Steppen und Seen durchzogen. Nebелеffekte betonen den Raum und die Endlosigkeit ebenso wie die Bewegungsspur des Spielers, der auf dem Pferd reitend langwierig und meditativ nach den sanften Riesen sucht. Auf die gleiche Weise ist darauf das Erklimmen der Kolosse inszeniert: cineastisch und traumverloren-meditativ.

Wie die Landschaft des Computerspieles *WANDA TO KYOZŌ* ist auch das Sumi'e gekennzeichnet von weiten, leeren Flächen. Dieses Stilmittel des „leeren oder freien Raumes“<sup>182</sup>, genannt *yohaku*<sup>183</sup> ist omnipräsent; auch im Manga, wo es als leere Fläche oder am Rand einer Seite ein wichtiges Gestaltungselement ist.<sup>184</sup>

Aus dem leeren Bildgrund, augenscheinlich aus dem Nichts, aber steigt im Sumi'e erst die schwarze Farbe mit ihren diversen Schattentönungen (*nōtan*) empor, doch nicht die Farbe, sondern *yohaku* strukturiert das Motiv. Was aber das Nichts formt, muß Projektion bleiben. Was auf dem leeren Bildgrund entstand, ist virtuell, das Motiv bleibt scheinbar. Die Leere, der omnipräsente weiße Bildgrund, ist somit selbst in seinem motivischen Gefülltsein noch existent. *Yohaku* macht die Ur- und Uniform und damit das *mu*,<sup>185</sup> das „Nichts“ (無) sichtbar, das auch im Titel des eben erwähnten Manga *MUGEN NO JŪNIN* von Samura Hiroaki vorkommt (wörtlich übersetzbar als „Bewohner der Unendlichkeit“,<sup>186</sup> wobei *mugen* Unendlichkeit bedeutet).

Auch wenn daraus schwarz verlaufende Tuschformationen entstanden sind, es Nebelbänke durchziehen und nochmals verschleiern: das *mu* scheint weiterhin durch sie hindurch.

<sup>182</sup> IZUTSU Toshihiko, IZUTSU Toyo: Die Theorie des Schönen. Beiträge zur klassischen japanischen Ästhetik. Köln: DuMont Buchverlag, 1988. S. 91.

<sup>183</sup> Anmerkung: *Yohaku* bedeutet wörtlich übersetzt, soviel wie „Rand {m}; Weißraum {m}; unausgefüllter Raum {m}; Platz {m} (auf einer Papierseite beim Schreiben od. Drucken.)“ Vgl.: <http://www.wadoku.de/comment.jsp?entryid=216430>.

<sup>184</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 239.

<sup>185</sup> Anmerkung: Zum Konzept von *mu*: Vgl.: BARTHES Roland: Das Reich der Zeichen. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1981. S. 15. Und in einem der bedeutendsten japanischen Gekiga-Manga: KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 2. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2000. S. 141, Anhang, Stichwort *mu*.

<sup>186</sup> Anmerkung: „Unendlichkeit {f}; Unbegrenztheit {f}; Infinität {f}; Unermesslichkeit {f}; Ewigkeit {f}. (無限): Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=203538>, „Bewohner {m}; Einwohner {m}; Ansässiger {m}“ (住人) Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=96445>.

Entstanden ist im Sumi'e also lediglich ein Traum, eine zutiefst subjektiv gefärbte Illusion. Man vergegenwärtige sich die Beobachtung zu Shūbuns Arbeiten, ihr „unbestimmbarer Mangel an Realität“, ihre, wie gesagt, „traumartige Stimmung“.<sup>187</sup> Die darin allgegenwärtigen Nebelbänke, sie zerfließen ebenso ins Nichts und, wie zu sehen war, scheint vor allem die europäische Romantik zu einer ähnlichen Erkenntnis gelangt zu sein; weisen doch auch diese Kunstwerke oft einen gleichsam selbstreflexiven, das Scheinbare thematisierenden Gehalt auf wie Darstellungen des Sumi'e.

Die Virtualität verhält sich also zum Sumi'e wie zum Computerspiel. Sie verdoppelt sich selbstreflexiv in ŌKAMI, dem Spiel, in dem es inhaltlich um die Darstellungstechniken des Sumi'e geht, und sie spiegelt sich im nebelverwischten WANDA TO KYOZŌ, in dem es um den leeren Raum und die Leere von Sinn geht. Auch wird der Nebel, Simulakrum der Romantik und des Sumi'e, irgendwann die Wirklichkeit ganz überlagern, ihre Virtualität offensichtlich machen, besagen zumindest „die Prophezeiungen der Computerwissenschaftler Ray Kurzweil und John Storrs Hall, die für das Ende des 21. Jahrhunderts voraussagen, daß die Nanotechnologie (sogenannte Foglet-Nebel) die reale Welt Eigenschaften der virtuellen Welt annehmen wird.“<sup>188</sup>

Unter allen Kunstströmungen kreisen der gleichfalls einer leeren, weißen Fläche – der Filmleinwand – entsprungene expressionistische Stummfilm, das Sumi'e und die Romantik so schwerpunktartig um das Imaginäre. Sie reflektieren das Nichts und das Zwielficht (*tasogare*), dem das Motiv erst sekundär, als bloße Projektion, entstiegen ist. Ihre Vorspiegelungen und medialen Phantome entstehen deshalb ebenso aus dem *yohaku*.

Es sind „aufgeklärt“ „doppelbödig“<sup>189</sup> Kunstrichtungen, wie Thomas Elsaesser sein Buch über das Weimarer Kino sinnigerweise betitelt. Sie teilen sich das Thema der Virtualität und fordern den Rezipienten dazu auf, „hinter die Kulisse“ – der Film CALIGARI sogar vehement „auf die Kulisse“ – zu schauen, und schlußendlich ist im Computerspiel die mentale Durchdringung von kulissenartiger Doppelbödigkeit fundamental für das spielerische Vorwärtstommen geworden.

Tobias O. Meißner nennt dies denn auch folgerichtig „Das Phänomen des Hinter-den-Spiegel-Sehens“,<sup>190</sup> und das ist insofern noch einmal relevant, da der Spiegel, selbst Sinnbild für allerlei Doppelbödigkeiten, im expressionistischen Stummfilm (und übrigens auch im japanischen Shintō-Kultus<sup>191</sup> und der japanischen Ästhetik) wesentlich ist; insofern also symbolisch äußerst aufgeladen. Stellan Ryes DER STUDENT VON PRAG – mit Paul Wegener und mit deutlichen Parallelen zum romantischen Roman PETER SCHLEMIHLS WUNDERSAME GESCHICHTE

---

<sup>187</sup> SWANN Peter C.: Japan. Von der Jōmon- zur Tokugawa-Zeit. Baden-Baden: Holle Verlag, 1965. S. 154.

<sup>188</sup> HOFFMANN Markolf: Das Gegenteil von Nichts ist Schmerz. In: RIFFEL Hannes (Hg.): Pandora 02. Science Fiction & Fantasy. Berlin: Shayol Verlag, Ausgabe/Nr. 2, Oktober 2007. S. 182.

<sup>189</sup> Vgl. ELSAESSER Thomas: Das Weimarer Kino - aufgeklärt und doppelbödig. Berlin: Vorwerk Verlag, 1999.

<sup>190</sup> MEISSNER Tobias O.: Wahrnehmungsphänomene. Das Phänomen des Hinter-den-Spiegel-Sehens. In: MERTENS Mathias, MEISSNER Tobias O.: Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Göttingen: Blumenkamp Verlag, 2006. S. 180.

<sup>191</sup> NAUMANN Nelly: Die Mythen des alten Japan. München: C.H. Beck Verlag, 1996. S. 148.

(1814) von Adelbert von Chamisso<sup>192</sup> – erzählt von der virtuellen Verdoppelung des Menschen auf der Leinwand. Der böse Doppelgänger vom Studenten *Balduin* entsteht einem Spiegel (bei Chamisso separiert sich der Schatten, den er dem Teufel verschachert hat, vom Leib *Peter Schlemihls*; Ernst Ludwig Kirchner erstellte 1915 obendrein einen sechsteiligen Holzschnitt-Zyklus über PETER SCHLEMIHLS WUNDERSAME GESCHICHTE, so die Illustration KÄMPFE, Blatt 3, und SCHLEMIHLS BEGEGNUNG MIT DEM SCHATTEN, Blatt 6<sup>193</sup>). Der Spiegelbild-Schattendoppelgänger (siehe auch E.T.A. Hoffmanns GESCHICHTE VOM VERLORENEN SPIEGELBILD) ist zur Metapher des Spukhaften, der Verzauberung schlechthin geworden, das dem damals neuen Medium Film inne zu wohnen schien. Einen Begriff hierfür gab es ebenfalls bereits in der traditionellen japanischen Formenlehre und zwar im Zusammenhang mit dem evokativen Nō. Das ist das *yūgen*, dessen Übersetzung als „mystischer Zauber {m}; unergründliche Tiefe {f}; Mystik“<sup>194</sup> hier nur ansatzweise sein ganzes Bedeutungsspektrum anzureißen, aber doch die Beziehung zum (filmischen) Expressionismus aufzuzeigen vermag. Außerdem begibt sich auch der Nō-Darsteller in das sogenannte „Spiegelzimmer“, den „Spiegelsaal“ (*kagami no ma*),<sup>195</sup> um sich vor seinem Auftritt in die Rolle zu versenken,<sup>196</sup> wobei der Begriff *ma* (間<sup>197</sup>) im Nō außerdem einen Punkt von „Stille und Schweigen“ bezeichnet, der auch auf der Bühne als „absolute Stille“ angestrebt wird.<sup>198</sup> Auch die expressionistische Leinwand öffnete diese zweite Welt, diese Sphäre hinter der ersten, sinnbildlich gesehen als ein maliziöses Spiegelkabinett. So floh der Zeitgenosse in diese vorgespiegelte Wirklichkeit, in ihre gleichsam mythisch-eskapistischen Kontexte, die das oft auch noch asiatisch angereicherte Traumreich für ihn bereit hielt. Dies war DIE ANDERE SEITE, verlockend und anziehend, wie sie sich auch in Alfred Kubins gleichnamigem Roman als hypnotisierend-somnambule<sup>199</sup> und monochrom-tuscheartige Traumstadt *Perle* präsentierte – der wahnsinnige Stadtgründer *Patera* erzeugt dort jedenfalls hinter den Kulissen eine Massenhypnose,<sup>200</sup> wie sie *Dr. Mabuse* und *Dr. Caligari* nur Hand in Hand hätten fabrizieren

<sup>192</sup> CHAMISSE Adelbert von: *Peter Schlemihls wundersame Geschichte*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1999.

<sup>193</sup> MOELLER Magdalena M.: Ernst Ludwig Kirchner. Meisterwerke der Druckgraphik. Stuttgart: Verlag Gerd Hatje, 1990. S. 218-S. 221.

<sup>194</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=211693>.

<sup>195</sup> Anmerkung: „Spiegelsaal {m}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=37079>.

<sup>196</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): *Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater*. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 11.

<sup>197</sup> Anmerkung: „[1] Raum {m}; Zwischenraum {m}; Platz {m}. [2] Zeitraum {m}; Zwischenzeit {f}; Zeit {f}. [3] freie Zeit {f} // Zeit {f} für etw.. [4] Abstand {m} zwischen zwei Pfosten eines Hauses // Größe {f} einer Tatami-Matte (regional unterschiedl.). [5] Raum {m}; Zimmer {n}. [6]<Def.: Einheit {f} für Zimmergröße>. [7] <Def.: Zählwort für Zimmer {n}>. [8]...Raum {m}; ...Zimmer {n}. [9] {Mus.} Pause {f} (in der japan. Mus.) // (übertr.) Rhythmus {m}. [10] {Theater} Sprechpause {f}. [11] gute Gelegenheit {f}. [12] Verfassung {f}; Zustand {m}. [13] Ankerplatz {m}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=196750>.

<sup>198</sup> GÜNTHER Robert: Theorie, Philosophie und Ästhetik des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): *Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater*. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 17.

<sup>199</sup> KUBIN Alfred: *Die andere Seite*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag, 2003. S. 168.

<sup>200</sup> Ebd. S. 154ff.

können, während in Japan im parallelen, ebenso getrüben Zeitkolorit der japanischen Taishō-Zeit zudem Edogawa Ranpos SPIEGELHÖLLE entstand.

Die Übergänge zwischen den Themen und Stilmitteln des japanischen Formenkreises, der schwarzen Romantik und des Expressionismus in der Filmkunst erklären sich nun durch den Zeitgeist der Moderne. Im Westen wurden vermehrt exotische – im Falle Japans – buddhistisch geprägte Stoffe in die Kunst Europas inkorporiert, so wie exemplarisch im Werk Alfred Kubins zu sehen ist. Sie fanden Einzug in den schwarzweißen Stummfilm, in die wie im Sumi'e, nebeldurchdrungene Virtualität und Unwirklichkeit von zum Beispiel F.W. Murnaus filmischen Werken wie FAUST, (DER KNABE IN BLAU), oder NOSFERATU. Im Verbund mit der modernen Filmtechnik prägten diese fernöstlichen Darstellungsweisen nunmehr einen zum geisterhaft Scheinbaren tendierenden Formenkreis (der wiederum, westlich angereichert, nach Japan und seine Darstellungsarten zurückfloß.)

Die Scheinwelten des Filmes trafen somit auf den modernen Abstraktionswillen, der aus assimilierten japanischen Ästhetiken, zum Beispiel aus dem Suibokuga – der japanischen, schwarzweißen Tuschemalerei – sowie auch aus dem Holzschnitt entstanden war. Was in Japan ursprünglich zeitlich weit auseinander lag, so wie die Tuschemalerei und der Holzschnitt, nahm man im Zuge der Öffnung Japans im Westen gleichzeitig auf. Bei Kandinsky äußerte sich dies noch in seinem Konzept des Geistigen, denn seine abstrakten Gemälde weisen zugleich den dramatisierten Bewegungsimpuls aus der Tuschemalerei und die geballte von der Mimesis entkoppelte Farbigkeit aus dem japanischen Holzschnitt auf.

Die japanischen Ästhetiken transportieren somit die Ideologie des Buddhismus, seine virtuelle Tendenz (in der Tuschemalerei und letztlich auch dem Holzschnitt) beeindruckte auch Wegener und Meyrink, Lang und Murnau. So sind aus dem virtuellen Doppelgänger oder Schattenmann der Stummfilmzeit schließlich der Avatar und die Szenerie des heutigen Computerspiels hervorgegangen. Nachdem in ŌKAMI die Virtualität der Tuschemalerei nutzbar gemacht wurde und in REZ Wassily Kandinskys Ästhetik, verwendet nunmehr das zweidimensionale Graphikdesign im Spiel OBOROMURAMASA (MURAMASA: THE DEMON BLADE 2009) für die *Wii* die farbigen und geisterhaften Holzschnitte von Katsushika Hokusai.<sup>201</sup>

Das Virtuelle bleibt Paradigma. Auch die bunten Anime-Landschaften, die heute immer mehr auf die Ästhetik der Videospiele reagieren, sind oft überzogen von einem weißen Schleier, patinagetrübt wie bei Oshii Mamuros SKY CRAWLERS, oder kommen mit jenen bereits erwähnten unwirklichen Lichteffekten – *tōkakō* – daher. Durch diese transparente und doppelbödige Visualität wirken sie oftmals, als befänden sie sich selbst hinter einem Spiegel, hinter Glas oder Zellophan; sind als ‚Cel‘ selbstreflexiv auf sich zurückgeworfen. Und im Stil noir, im neo-expressionistischen Film, pflanzt sich das Virtuelle, Traumartige zum Beispiel bis in THE MATRIX das japanbezogene ANIMATRIX und das Game ENTER THE MATRIX fort.

---

<sup>201</sup> NEEB Christian: Muramasa: Demon Blade. Schlachtengemälde. In: HANSCH Volker (Hg.): GEE. Hamburg: GEE Media & Marketing GmbH, Ausgabe/Nr. 49, Dezember 2009. S. 47.



In der Tradition des westlich orientierten Edogawa Ranpo sowie des japanischen Horrorfilms<sup>202</sup> und einer stummfilmartig-nostalgischen Atmosphäre und entsprechendem Figurendesign zeigt sich sodann auch Umezū Kazuos Manga-Geschichte THE MIRROR aus der Anthologie KOWAI HON (SCARY BOOK. REFLECTIONS<sup>203</sup>), in dem die gespiegelte Nostalgieschönheit, also das böse Spiegelbild eines Mädchens, wie in DER STUDENT VON PRAG, allmählich die Oberhand gewinnt.

Die medialen Übergänge verbleiben (rück-) fließend – wie die Umrisszeichnungen der japanischen Tuschezeichnung. Nicht zufällig begegnet man heute in der, wie damals die Autorenfilme, nunmehr das Medium Computerspiel begleitenden Literatur, in den Romanen von Tobias O. Meißner, in NEVERWAKE – ein moderner Begriff für den ins Computerzeitalter übertragenen, expressionistischen Somnambulismus – der fiktiven Computerspiel-Entwicklungsfirma – „Inform“. Die ist in den „Ruinen von Babelsberg“, der ehemaligen Produktionsstätte des expressionistischen Stummfilms, angesiedelt. Die äußere Fassade der Software-Firma Inform wiederum erscheint im „rettoromantischen Stil“,<sup>204</sup> als Mischung zwischen „transsilvanischem Studio-Schloß und viktorianischem Herrenhaus“.<sup>205</sup> Sie ist zudem, wohl auf Bruno Tauts<sup>206</sup> architektonische Glaskonstruktionen anspielend, „mit getönten Glasstrukturen“ versetzt. „Grafikdemos, sowohl abstrakte Farbenspiele als auch perfekte, achtbeinige Pferde in surrealistischen 3D-Landschaften“ – nun die Gemälde von Franz Marc, Kandinsky, also dem BLAUEN REITER, oder die Farbexplosionen von FANTASIA auffrischend – werden im Foyer auf „großen Monitoren“<sup>207</sup> wie auf einer Filmleinwand projiziert. Meißners darauffolgende Schilderung von der Begehung eines ebenso fiktiven Spieles, genannt „Reference“,<sup>208</sup> das selbstreflexiv in der Lage ist, seine ‚Levels‘ jedem Spieler immer neu anzupassen, mutet durch seine „Dunkelheit“ und seine „völlig abstrakt wirkenden Gegner“<sup>209</sup> schließlich genauso an wie die Kulisse von CALIGARI. Da dieses erfundene Spiel aber „für jeden Spieler persönlich berechnet wird“,<sup>210</sup> ist es für jeden User anders – durch und durch subjektiv, und auch hier ist die einmalige Bewegungsspur des Spielers so wie die Fährte, welche die Hand des Tuschezeichners im Sumi'e hinterließ.

Am Ende seines Romans macht Meißner in einem im Roman verfaßten Essay deutlich, daß das computerevozierte, somnambule NEVERWAKE, der geistige Seinszustand der Zukunft, letztlich die Fortsetzung der DÄMONISCHEN LEINWAND Lotte Eisners sei. Die Computerspiele von morgen beruhen letztlich in direkter Ahnenlinie auf Filmen wie „DAS KABINETT DES DR. CALIGARI“, „NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS“, „DAS WACHSFIGURENKABINETT“, „DER STUDENT VON PRAG“, „DER

---

<sup>202</sup> UMEZU Kazuo: Scary Book. Band 1. Reflections. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2006.

<sup>203</sup> Ebd.

<sup>204</sup> MEISSNER Tobias O.: Neverwake. Frankfurt am Main: Eichborn Verlag, 2001. S. 42.

<sup>205</sup> Ebd. S. 42.

<sup>206</sup> Anmerkung: Auch Bruno Tauts Architektur ist undenkbar ohne den japanischen Impetus. Vgl. TAUT Bruno: Das japanische Haus und sein Leben. Houses and People of Japan. Berlin: Gebrüder Mann Verlag, 2005.

<sup>207</sup> MEISSNER Tobias O.: Neverwake. Frankfurt am Main: Eichborn Verlag, 2001. S. 43.

<sup>208</sup> Ebd. S. 45.

<sup>209</sup> Ebd. S. 57.

<sup>210</sup> Ebd. S. 47.

JANUSKOPF, „ORLACS HÄNDE“, „DR. MABUSE, DER SPIELER“ und „METROPOLIS“<sup>211</sup>. Auch der Near-Future Roman NEVERWAKE faßt demnach den Weg bis hierhin zusammen: Das Computerspiel hat das Kino ersetzt und ist zum neuen Gefäß von dessen Konzepten und Inhalten, dessen Darstellungsformen geworden.

Der Film als das ehemals technizistischste Medium seiner Zeit überhaupt, das den Zeitgenossen Paul Wegener zu wilden Träumen seiner „künstlerischen Möglichkeiten“<sup>212</sup> animierte – wollte mittels der Mythe genau vor der Modernität, ihrer sich anbahnenden tayloristischen Rationalisierung,<sup>213</sup> dem Positivismus der neuen Zeit fliehen. So wie das damalige Leitmedium, tendiert das heute modernste gleichfalls zum Mythisch-Übersinnlichen. Die Rückbesinnung auf die beseelte Natur, wie sie der Bewegungsspur des Anime/Zeichentrick und seinen zum Leben erweckten, von Bewegung durchpulsten und an das Sumi'e rückgekoppelten Bildern innewohnt, setzt sich als inneres Konzept des Computerspiels fort.

Deutlich ist dies anhand der aktuellen japanischen FINAL FANTASY-Spielreihe zu erkennen; im derzeit technisch ausgeklügeltsten Medium seiner Epoche soll nun abermals die Essenz der Natur konserviert werden. Erneut stellt dies ein Spiel mit der „Doppelbödigkeit“<sup>214</sup> des neuen Mediums in der gegenwärtigen Epoche der „digitalen Romantik“<sup>215</sup> dar.

### *2.3. Ein Lob des Schattens in japanischer Tradition, im expressionistischen Stummfilm, in der japanischen Popkultur*

Im Zusammenhang mit der subjektiven Energiespur, die Thema der vorausgegangenen Kapitel war, klang in Rudolf Kurtz' Beschreibung des expressionistischen Stummfilms bereits die Bedeutung des Lichts für die Seelenstimmung der Linien an; nach wie vor zelebriert die japanische Popkultur, vor allem im schwarzweißen Manga, ein „Lob des Schattens“:

Der gleichnamige Essay IN'EI RAISAN (LOB DES SCHATTENS) des an Charles Baudelaire und Edgar Allan Poe geschulten Literaten Tanizaki Jun'ichirō, der, neben Edogawa Ranpo und Kawabata Yasunari ein wichtiger Protagonist des *eroguronansensu jidai* war, beginnt seinen Streifzug durch die japanische Ästhetik mit der dunkel-hölzernen Höhllichkeit des Abortes eines traditionellen Hauses bis hinein in die tief überdachten, daher schattendurchwirkten japanischen Haushalte. Er widmet sich den hinter Vorhängen im dunkelsten Bereich von Schlössern lebenden Damen, die ihre Zähne schwärzen mittels eines Teesuds, der versetzt ist mit

---

<sup>211</sup> MEISSNER Tobias O.: Neverwake. Frankfurt am Main: Eichborn Verlag, 2001. S. 153.

<sup>212</sup> WEGENER Paul: Die künstlerischen Möglichkeiten des Films. In: MÖLLER Kai (Hg.): Paul Wegener. Sein Leben und seine Rollen. Ein Buch von ihm und über ihn. Hamburg: Rowohlt Verlag, 1954. S. 102ff.

<sup>213</sup> KRACAUER Siegfried: Das Ornament der Masse. In: KRACAUER Siegfried: Das Ornament der Masse. Essays. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1963. S. 54.

<sup>214</sup> Anmerkung: Dies korrespondiert zudem mit den Attributen, die dem Anime bescheinigt werden: Er sei „populär“, „destruktiv“, „anarchisch“, „experimentell“, „japanisch“, „staatenlos“, „subkulturell“ und immer „doppeldeutig“. Vgl.: KOIDE Masaki: Faszination Anime: Japanische und deutsche Perspektiven. In: JDZB: Anime. Japanischer Zeichentrick global. Symposium am 31. November 2008 von 10:15 Uhr bis 18:00 Uhr, Berlin.

<sup>215</sup> Vgl.: MEISSNER Tobias O.: Peer Gynt - Ein Stück aus dem Heute. In: MERTENS Mathias (Hg.): Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspielen. Göttingen: Blumenkamp Verlag, 2008. S. 140ff.

Eisenspänen,<sup>216</sup> und die über ihre langen, schwarzen Haare eins werden mit der schummrigen Dunkelheit, in der sie tagein, tagaus verharren. Diese, der Tageswirklichkeit so entfernte Düsternis im traditionellen japanischen Haus oder Schloß sei es, die so gut die matt glänzenden, dezent im Interieur verteilten Goldobjekte zu inszenieren, zu verlebendigen wisse. Es ist wieder die Ästhetik des Schattens und vor allem der Patina (*sabi*), die Tanizaki hier beschwört, und die sich nunmehr, nach hundert Jahren, noch einmal so schwer über den expressionistischen Stummfilm gelegt hat.

„Zwar braucht man auch bei uns gelegentlich Wasserkessel, Sake-Schalen und -Flaschen aus Silber, doch nie werden sie so poliert (... wie solche aus dem Westen, die Verf. ...). Im Gegenteil, man freut sich, wenn der Oberflächenglanz verschwindet und sie im Alter schwarz anlaufen. Fast in jedem Haus kommt es vor, daß eine unverständige Dienstmagd ein Silbergefäß mit wertvoller Patina blankscheuert und deswegen vom Hausherrn gescholten wird.“<sup>217</sup>

Das silbernitrat-schwangere Wabi Sabi, das von Lotte Eisner so gerühmte Helldunkel des expressionistischen Stummfilmes, klingt in Tanizakis Schwärmereien mit. Jene Bezogenheit zum Dunkel-Mystischen erklärt vielleicht zum einen die große Beliebtheit der schwarzweißen, an der Filmästhetik orientierten Manga. Hier kulminiert der gekonnte Umgang mit Schwärze, führt, wie die schwarze Tinte der Kunst der Kalligraphie und der Tuschemalerei, in einen Formensinn des dramatisch-dunklen Erzählens hinein. Es ist diese von Tanizaki erspürte Affinität für das Schattenschwangere, welche die Anerkennung und das Ansehen, das der expressionistische Stummfilm gerade in Japan genoß, beförderte, und somit zur stilistischen Einflußgröße im japanischen Stummfilm avancierte.<sup>218</sup>

### 2.3.1. Das Helldunkel: Stummfilm, Kammerspiel, Anime, Manga

Die text- und bildgekoppelten Stile – das schwarzweiße Manga, der schwarzweiße Stummfilm, aber auch Schlüsselwerke der bunten Anime, zum Beispiel Oshii Mamorus JIN RŌ (1998), der zudem Rotkäppchen-Märchen-Motive variierend in ein dem Zweiten Weltkrieg ähnelndes Szenario setzt,<sup>219</sup> oder seine PATOREBĀ- oder KŌKAKU KIDŌTAI-Filme – betätigen sich intensiv in der Vereinnahmung der dunklen ‚Low Key‘-Ästhetik (und bedienen sich mit ihren auf sich selbst zurückgeworfenen Ermittlerfiguren wie *Kiichi Goto*, der einsam verwüstete Stadtbaracken nach Hinweisen absucht, oder *Batou*, der nur einen Hund als Partner hat, ‚Hardboiled‘-Erzählstrukturen, der dritten Kategorie von Noir-Narrationsmustern, wie sie Norbert Grob identifiziert hat<sup>220</sup>). Viel gerühmt war das „Berliner Licht“<sup>221</sup> – wie es in

<sup>216</sup> ALBIG Jörg-Uwe: Am Hof der Sorglosen. In: GAEDE Peter Matthias (Hg.): Geo-Epoche. Das kaiserliche Japan. Hamburg: Gruner und Jahr Verlag, Ausgabe/Nr. 21, 2006. S. 50.

<sup>217</sup> TANIZAKI Jun'ichirō: Lob des Schattens. Zürich: Manesse Verlag, 2002. S. 20.

<sup>218</sup> Anmerkung: Zum prägenden Einfluß Tanizakis auf das japanische Kino der 1920er und 1930er: Vgl.: LAMARRE Thomas: Shadows on the Screen. Tanizaki Junichiro and „Oriental“ Aesthetics. Michigan: Center for Japanese Studies, University of Michigan, 2005.

<sup>219</sup> Anmerkung: JIN RŌ bezieht sich auch im produktionsbegleitenden Heft auf Deutschland und verwendet dort, wie auch in Oshii's Realfilm JIGOKU NO BANKEN: KERUBEROSU (STRAY DOG: KERBEROS PANZER COPS, 1991) oder dem Radiodrama KERUBEROSU KŌTETSU NO RYŌKEN (KERBEROS PANZERJÄGER, 2006) immer wieder bewußt deutsche Begriffe. Vgl.: PURODAKUSHON I.G., BANDAI: Jinrō Maniakkusu. Tōkyō: Kadokawa Shoten, 2000.

<sup>220</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 42.

Filmkreisen auch genannt wurde –, das wohl auch Tanizaki Jun'ichirō veranlaßte, der seine ersten Stummfilme im japanischen Vaudeville-Theater *Yurakukan*<sup>222</sup> gesehen hatte, auf den Nationalcharakter des Filmlicht-Stils abzuheben. Tanizaki hatte demzufolge deutsche Stummfilme gesehen und dabei besonders Paul Wegeners *DER STUDENT VON PRAG* (1913) oder *DER GOLEM* (1914) goutiert.<sup>223</sup> Doch weist Tanizaki, ausgehend von der japanischen Architektur, in seinem Essay *IN'EI RAISAN* eben gerade einen – aus filmwissenschaftlicher Perspektive – als expressionistisch bezeichnaren Umgang mit Licht, bezogen auf die japanische Architektur, wieder als etwas essentiell Japanisches aus. Er schreibt:

„Nur von Raum zu Raum gibt es je leicht veränderte Farbtönungen – und was für delikate Unterschiede sind das doch! Fast eher als um Farbunterschiede handelt es sich um ganz geringe Hell-Dunkel-Nuancen, die etwa leichten Stimmungsschwankungen des Betrachters entsprechen.“

Da sich diese Delikatesse der Schattenabstufungen, wie man sie in der eben besprochenen (japanischen) Tuschemalerei gesehen hat, dann in den frühen Anime und wie gesagt in Murnaus Stummfilmen findet, gibt das Helldunkel also nicht nur in der japanischen Architektur die subjektive Befindlichkeit vor; im Film bilden Raum und Licht ohnehin ein Ensemble, das die *Mise-en-scène* konstituiert. Tanizakis Beschreibungen der Spezifik des japanischen Lichts gleichen genau Lotte Eisners Feststellungen zum deutschen expressionistischen Stummfilmstil in ihrer *DÄMONISCHEN LEINWAND* – so vor allem ihre Kapitel *Die Magie des Lichts – Das Halbdunkel*,<sup>224</sup> *Höhepunkt des Helldunkels*<sup>225</sup> oder *Die Welt der Spiegel und Schatten*.<sup>226</sup> Sie führen tatsächlich auf ähnliche Art in das dunkle Interieur des Expressionismus hinein wie Tanizakis *LOB DES SCHATTENS* in das Zwielight japanischer Häuser.

In dieser schattig abgestuften und irrealen Welt, in der goldene Zierobjekte im Dunkel lebendig erglimmen,<sup>227</sup> ist der im Expressionismus so symbolgeladene Spiegel, der in Wegeners *DER STUDENT VON PRAG* ein besonders bedrohliches Eigenleben entwickelt, ohnehin zu einem magischen Kultobjekt erhoben worden. In den Schreinen ist er gar in vollkommene Dunkelheit gehüllt, da er dort meist dem menschlichen Auge unzugänglich gemacht wurde. Ein weiteres auratisiertes Kultobjekt, wenngleich kein fernöstliches, entwickelt im *MABUSE*-Film aus der Dunkelheit heraus leuchtend kurz vor dem Selbstmord des *Grafen Told* ein bedrohlich anthropomorphistisches Eigenleben: Eine nubische Plastik glimmt in der hinteren Ecke des großen, im expressionistischen Stil eingerichteten Hauses, als würde sie, wie Tanizaki beschreibt, von der greifbaren Dunkelheit und der Dramatik des Geschehens zum Leben erweckt werden. Die gleiche Darstellungsweise wiederholt Fritz Lang dann mit seiner

」

<sup>221</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 121.

<sup>222</sup> TANIZAKI Jun'ichirō: *Childhood Years. A Memoir*. London: Flamingo, 1991. S. 136-S.138.

<sup>223</sup> RICHIE Donald: Expressionismus im Film. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 34.

<sup>224</sup> EISNER Lotte H.: *Die dämonische Leinwand*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 45ff.

<sup>225</sup> Ebd. S. 295ff.

<sup>226</sup> Ebd. S. 129ff.

<sup>227</sup> TANIZAKI Jun'ichirō: *Lob des Schattens*. Zürich: Manesse Verlag, 2002. S. 41.

Maskengalerie (ähnlich der Galerie im Museum des Geister-Mangaka Mizuki Shigeru) im frühen Tonfilm DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE.

Die folgende Beschreibung eines japanischen Repräsentationsraumes mit seinem *tokonoma* – der Wandnische – und besonders Tanizakis Schilderung des schwebenden Lichts, parallelisiert darüber hinaus nicht nur erneut die gestaltwandlerischen Valeurs von Hell- und Dunkel, vor allem in Murnaus FAUST-Film, sondern auch die ewige Stimmung des Waldes oder des Domes zu Worms in Fritz Langs Nationalopos DIE NIBELUNGEN mit seiner ebenfalls auf Ewigkeit hin entworfenen Konzeption:

„Es liegt daran, daß der Widerschein des mattweißen Papiers die dichte Dunkelheit der Wandnische nicht zu verscheuchen vermag, sondern im Gegenteil, vom Dunkel zurückgeworfen, eine sinnverwirrende Atmosphäre erzeugt, in der sich Helle und Dunkelheit nicht auseinanderhalten lassen. Haben Sie, meine Leser, beim Betreten eines solchen Raumes nicht auch schon das Gefühl gehabt, das darin schwebende Licht sei kein gewöhnliches Licht, sondern habe etwas besonders Ehrfurchtgebietendes, Gewichtiges an sich? Oder hat Sie nie eine Art Schauer vor dem «Ewigen» erfaßt im Gedanken, daß Sie während des Aufenthalts in diesem Raum das Zeitgefühl verlieren könnten, daß unbemerkt Jahre verstreichen und Sie als weißhaariger Greis hervortreten könnten?“<sup>228</sup>

Vor allem aber gibt der architektonisch stilisierte Innenraum des traditionellen japanischen Hauses mit seiner bühnenartigen, durch die Schiebetüren und Fenster evozierten, schattigen Durchlässigkeit, seinen ornamentalen Vergitterungen,<sup>229</sup> durch die kleinen dunklen Räume eine kammerspielartige Atmosphäre vor. Die Schiebetüren parzellieren, wie eine Vorwegnahme des filmischen Montageprinzips, den Raum wie in eine Comic- oder Manga-Seite; ohnehin wandelt sich die Wahrnehmung von Raum in der Moderne, er wird zur Fläche, zum Filmbild, zum Shōji, zur Montage, zum Bauhaus – Regisseur Ozu Yasujiro selbst übernahm die Strukturprinzipien des Bauhaus in einigen seiner Filme.<sup>230</sup>

Die Kargheit der japanischen Raumkomposition ist auch in die expressionistische Bühne und den expressionistischen Stummfilm eingeflossen. So verzichtete schon Max Reinhardt, der mit dem japonistisch orientierten Edvard Munch an Ibsens GESPENSTER<sup>231</sup> zusammenarbeitete, oft auf Requisiten und ersetzte diese mit expressiven Lichtwirkungen.<sup>232</sup> Das und die Zusammenarbeit mit Munch verbindet Reinhardts Theater-Raumkomposition, in der genauso dunkles Holz und Einfachheit dominierte,<sup>233</sup> durchaus mit den sparsam möblierten japanischen Kammern. Die japanische Architektur funktioniert daher auf ganz ähnliche Weise wie das

---

<sup>228</sup> Ebd. S. 40.

<sup>229</sup> BORDWELL David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2003. Siehe insbesondere das Kapitel Drei: Die Fünfziger Jahre. Über Shozo Makino, Yasujiro Ozu; Yasujiro Shimazu, Akira Kurosawa zu Kenji Mizoguchi: SANCHO DAYU (Japan 1954; LANDVOGT SANSHO). S. 124- S. 125, S. 126. S. 140.

<sup>230</sup> RICHIE Donald: A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2005. S. 55.

<sup>231</sup> HANSEN Dorothee: Bühnenarbeiten für Max Reinhardt 1906. In: NATIONALGALERIE. STAATLICHE MUSEEN ZU BERLIN (Hg.): Munch und Deutschland. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 1994. S. 201.

<sup>232</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 47, S. 48.

<sup>233</sup> FIEDLER Leonhard M.: Max Reinhardt. In Selbstzeugnissen und Dokumenten. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1975. S. 84.

expressionistische oder Reinhardt'sche Set. Da Leopold Jeßners (1878-1945) Stilmittel schon „bei Reinhardt punktuell vorgezeichnet“<sup>234</sup> waren, lassen auch die beengenden häuslichen Verhältnisse in seinem Kammerspielfilm HINTERTREPPE (1921) immer wieder an die winkligen Gassen, die engen Häuser und Wohnungen in japanischen Filmen, an die japanische Lebenswirklichkeit denken. Kniend, vom schweren Schicksal niedergedrückt, um Fassung ringend, der Architektur und Sitte unterworfen, werden dort später auch bei Ozu Yasujiro (1903-1963), Mizoguchi Kenji (1898-1956) und Kurosawa Akira die Figuren im Film geführt.

Im Umkehrschluß läßt sich das Kammerspielartige demnach auch in vielen japanischen Realfilmen beobachten. Zuvorderst steht da Kurosawa Akira, auf dessen Filme die Weimarer Klassiker ohnehin hochgradig einwirkten. Sein bühnenartiger (dadurch dem Kammerspiel naher) Film DONZOKO (NACHTASYL) von 1957 – demselben Jahr, in dem über Tatsumi Yoshihiro in der Manga-Kultur der Begriff des Gekiga eingeführt wurde – bindet ihn außerdem durch die Wahl des russischen Stoffes zurück an Max Reinhardt. Wie auch in den Filmen von Ozu oder Mizoguchi evoziert die traditionelle japanische Architektur in ihrer bühnenartigen Angelegenheit geradezu dramatische Situationen und Befindlichkeiten auf engstem Raum, so wie oben von Tanizaki beschrieben.

Der obendrein auf japanisch inspirierten Gespenstergeschichten von Lafcadio Hearn basierende, in vier Episoden unterteilte Stoff KAIDAN/KUWAIDAN (KWAIDAN, 1965; also Gespenstergeschichte<sup>235</sup>) unter der Regie von Kobayashi Masaki wirkt ebenfalls sehr bühnenartig. Fast alle Kulissen sind Studiokulissen, was die übersinnliche Atmosphäre, die schleichend gleitende, oftmals auch ruckhaft verzögert schwebende Kamera als Geisterbewegung noch betont. Besonders die dunklen Häuser und von Vergitterungen durchbrochenen Kammern tragen zum Bühnenhaft-Übernatürlichen der Handlung bei. Schon in der ersten Episode KUOKAMI (THE BLACK HAIR) wird ein reuevoll in das verfallene Domizil seiner ersten Frau, einer armen Weberin, Zurückkehrender letztlich durch das gespenstische Haus gerichtet. Als der Mann nach der ersten Nacht, die er mit der schmählich Verlassenen verbracht hat, am Morgen nur noch ihr langes schwarzes Haar über ihrem eingefallenen Skelett entdeckt, altert er in rapider Sukzession, wobei ihm das Haus und das ihn immer wieder umschlingende Haar die letzten Säfte aus dem Leib zu ziehen scheinen. Er irrt durch die Korridore, die dann nochmals von der Kamera gekippt und verwinkelt werden (**Abb. 5a**), der Boden bricht ein, weil er so morsch ist wie die Knochen seiner geliebten Frau, die er



Abbildung 5a

Stunden vorher noch so schön und sanft vorfand wie er sie verlassen hat, und die doch schon lange vor Kummer gestorben ist. Immer wieder strauchelt, stolpert und fällt er, in die Enge getrieben, in dem schattendurchdrungenen Haus. Alle Geräusche, auch die durch seine Bewegungen verursachten, sind erstickt. Der gedämpfte, oft nicht vorhandene Ton ist

<sup>234</sup> Ebd. S. 74.

<sup>235</sup> Anmerkung: „Gespenstergeschichte {f}; Spukgeschichte {f}; Geistergeschichte {f}; unheimliche Geschichte {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=35737>.

intentional zeitversetzt und widmet immer wieder einen Takt dem *mu* (無), der Leere.<sup>236</sup> Dieses Stilmittel, das sich durch alle Episoden zieht, unterstützt die Klaustrophobie des Hauses genauso wie die sich von der Realität entrückt und verschoben habenden Gespenstersituation. Trotz der markanten ‚Soundeffekte‘ wehender Tücher, klappernder Türen, des „pipipih“<sup>237</sup> brechenden Holzes, der flatternden Matten, die – wie auch die Filmmusik – von Takemitsu Tōru geschaffen sind und daher den Übergang von Geräusch in moderne Musik darstellen, wirkt das Geschehen immer wieder durch die bis zur Abwesenheit des Tons gehende Gedämpftheit stummfilmhaft. Ton und Handlung sind wie im Stummfilm dissoziiert.<sup>238</sup> Auch wird kaum gesprochen, unheimliche Ruhe, gar Grabesstille, ist allgegenwärtig. In einer Szene kippt das Visuelle zudem in konventionalisierte Gestaltungsweisen des Anime: das ist eine vollkommen schwerelos inszenierte Parallelmontage zwischen dem am Hofe bogenschießenden Karrieristen und der Webtätigkeit seiner milden Verlassenen.



Abbildung 1g

Ihr Raum scheint sich in die Dunkelheit zu weiten und wie später das Haar nach ihm zu greifen. Der innere Druck und die Sehnsucht sind dem Mann deshalb ins Gesicht gezeichnet. Das hypnotische Webrad, das er durch die voneinander entfernten

Räume zu sehen scheint, schwebt geradezu vor dem Haupt der Frau; eine Inszenierungsweise, die sich häufig im Anime findet, zum Beispiel in EKKUSU (X Kawajiri Yoshiaki, 2001) – der

Film X-THE MOVIE (1996) ist von Rintarō – und den schwerelos-meditativen Szenen in den Gemächern der blinden Traumseherin *Hinoto*, die von dort aus auch in andere Räume

überzugreifen in der Lage ist.



Abbildung 5b



Abbildung 5c



Abbildung 5d



Abbildung 5e



Abbildung 5f

<sup>236</sup> HOAGLUND Linda, GRILLI Peter: A Conversation with KOBAYASHI Masaki: Essay and Interview. In: EUREKA (Hg.): Kwaidan. DVD und Beiheft, 2006. S. 51.

<sup>237</sup> Ebd. S. 51.

<sup>238</sup> Ebd. S. 52.



Der Mann in KUROKAMI, vor Wahnsinn nach seiner Entdeckung nun immer älter werdend, rammt seinen Leib gegen die Wände und Türen des lebendig und doch verlassen scheinenden Hauses. Alles gibt nach, läßt ihn aber nicht entkommen. Das alte Haus, das Behältnis der kurz nach seiner Abreise an einer siechenden Krankheit dahingerafften ersten Frau, wird unter dem Druck seiner Schuldgefühle förmlich zu einer Gummizelle in einer Irrenanstalt.

Die zweite Episode, YUKI ONNA (SNOW WOMAN, **Abb. 5b-5f**) handelt von einer eiskalten Frau, der *Yuki onna*, also der Schneefrau, die auch zu den berühmten *yōkai*-Motiven von den in den vorausgegangenen Kapiteln über das Ukiyo'e erwähnten Künstlern Toriyama Sekien (zum Beispiel sein GAZU HYAKKI YAGYŌ, 1781<sup>239</sup>) und Takehara Shunsen gehört. Einer Femme fatale gleich saugt die *Yuki onna* Männern wie ein Vampir die Lebensenergie aus den Knochen, indem sie ihren weißen Atem über die Opfer streut, worauf diese erstarbt und erfroren zurückgelassen werden. In einer schneeweißen Nacht begegnen *Minokichi* (Nakadai Tatsuya) und *Mosaku* dieser Frau. Den Alten tötet sie, doch *Minokichi* nicht, weil er so schön und jung ist. Im Jahr darauf begegnet der junge Mann einer liebeizenden in einem roten Kimono gewandeten Frau. Sie setzen den Weg miteinander fort, und als er ihr den Rücken zuwendet, hängt ihr sich langsam in der ‚Surimpression‘ auflösendes Gesicht noch lange über dem arglos Vorweggehenden (**Abb. 5e**). Die Allgegenwart dieser Frau symbolisierend sind in den draußen handelnden Szenen immer wieder am blaugefrorenen Himmel, in den dramatischen Naturbildern am Firmament weibliche Züge wie Lippen und starrende Augen zu sehen. Das gemahnt an die Augen in dem Film DIE STRASSE (**Abb. 5g**), der dem Kammerspiel verwandten Filmgenre des Straßenfilms angehört, und daran, daß sich das Außen unter der Überwachung der Schneefrau zu einem Innenraum zusammengezogen hat (**Abb. 5b-5d, Abb. 5f**). Wiederum spiegelt dies das Verhältnis von Straßenfilm und Kammerspiel. Denn während das innerliche Kammerspiel mit seinen wenigen, klaustrophobisch-drückenden Kulissen und der Konzentration auf das psychologische Spiel die oft trübseligen, schattigen Lebensbedingungen der Figuren auf eine innerliche Weise thematisiert, extrapoliert der Straßenfilm diese. So können die innenräumliche Architektur des Kammerspiels und die verzerrte Außenkulisse des Straßenfilms als eigentlich aufeinander projizierte Wirklichkeiten gesehen werden, genau wie die beiden aufeinander bezogenen Binnen- und Rahmenerzählungen des CABINET DES DR. CALIGARI, die nunmehr als Untergattungen des Weimarer Kinos voneinander isoliert wurden, aber eigentlich zueinander gehören, was sich ebenso in der Gestaltung dieser Episode von KWAIDAN ausdrückt. Hinzu kommt, daß die Kulisse hier knallig feuerrot gemalt ist und so höchst expressionistisch aufgeladen daherkommt; bei der Begegnung der Frau im roten Kimono und *Minokichi* ist der Himmel gar ins Übernatürliche, Anime-artige gesteigert. Die Atmosphäre ist dadurch gespenstisch dicht und die arrangierte Naturkulisse klaustrophobisch und kammerartig stilisiert. In der dritten Episode MIMI-NASHI HŌICHI (HŌICHI, THE EARLESS) gehen die statisch arrangiert sitzenden Posen der adeligen Gesellschaft immer wieder in eine Hofkulisse und dann in Grabsteine über. Sind sie doch, die dem Biwa des blinden

---

<sup>239</sup> BARRES Nick des: Four Stories. Lafcadio Hearn. In: EUREKA (Hg.): Kwaidan. DVD und Beiheft, 2006. S. 6.

Mönchs und seiner Geschichte von der letzten Seeschlacht des Taira-Genji-Konfliktes (Genpei Kassen) lauschen, die Protagonisten dieser Geschichtstragödie. Im Zentrum sitzt wie ein Gemälde der kleine Kindkaiser Antoku, der bei Dan-no-ura in den Fluten ertrank, in die seine Großmutter sich selbst und ihn stürzte, um einer Gefangenschaft der siegenden Genji zu entkommen. Wie oft im Anime werden hier außerdem unbewegliche Details von Bilderrollen der historischen Schlacht eingeblendet. Sie knüpfen an die geisterhafte Erstarrt- und Verstricktheit dieser verfluchten *yūrei* an. In ihrer bühnenhaften Totenstarre bei der Reinszenierung ihres traurigen Schicksals sind sie in ihrer kunstvollen Drapierung und schließlichen Auflösung selbst zu Kulisseneinheiten geworden. Übertragen hat sich dabei das höfische Zeremoniell und seine Steifheit in die bühnenartigen Balken der kaiserlichen, kabinet- und kammerartig gestaffelten Architektur.

Noch in Kobayashi Masakis *JŌI UCHI: HAIRYŌ TSUMA SHIMATSU (SAMURAI REBELLION, 1967)* ebenfalls in Zusammenarbeit mit Takemitsu Tōru, spielt, wie der japanische Titel bereits zeigt, die Architektur, das japanische Haus eine tragende Rolle. Schwerwiegende Entscheidungen warten hinter Trennwänden und Schiebetüren. Besonders kammerspielartig/noirisch ist hier eine ‚Flashbackszene‘ der weiblichen Figur *Sasahara Ichi* (Tsukasa Yōko) sowie die oftmals langen, in schwermütigem und dadurch stummfilmartigen Schweigen verbrachten Szenen zwischen Samurai und Ehefrau im Zusammenspiel mit einer verschachtelten, bzw. vergitterten und schattig gehaltenen Raumkomposition. Die Räumlichkeiten und das Figurenarrangement bedingen sich hier immer wieder. Gefühle extrapolieren sich in intimster Art, was von der Gedrungenheit des Raumes – wie in Reinhardts Kammerspiel, wie das Schauspiel in den Handlungsorten des dunklen Hinterhofs oder des verwinkelten Treppenhauses im Kammerspielfilm *HINTERTREPPE* – noch unterstützt wird:

„Die Enge des Raumes ermöglichte es, die subtilsten Nuancierungen im Ensemblespiel der fünf Personen (in Ibsens *GESPENSTER*, die Verf. ...)“ im durch Farbe, Form und Licht modulierten Bühnenraum zu zeigen.<sup>240</sup>

In Mizoguchi Kenjis Film *NANIWA EREJI (ŌSAKA ELEGIE, 1936)* wenden sich die Figuren in den engen, dunklen Kammern sogar „in Momenten starker Emotion von der Kamera“<sup>241</sup> ab. Eben jenes Wegdrehen von der Kamera exerzieren Henny Porten und Fritz Kortner bereits ausdrucksvoll in *HINTERTREPPE*.

Namentlich beherrscht Emil Jannings besonders das expressionistische „Spiel mit dem Rücken“. <sup>242</sup> In peinvoller Langsamkeit sieht man ihn in *DER LETZTE MANN* sich in buckeliger Schiefelage immer wieder weg- und abdrehen, wobei *DER LETZTE MANN* zu den Klassikern des filmischen Kammerspiels zählt. Wie in *HINTERTREPPPE* wird der dunkle Berliner Hinterhof, die miefige Mietswohnung des Portiers und vor allem die Toilette des

<sup>240</sup> FIEDLER Leonhard M.: Max Reinhardt. In Selbstzeugnissen und Dokumenten. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1975. S. 85.

<sup>241</sup> BORDWELL David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2003. Siehe insbesondere das Kapitel Drei: Die Fünfziger Jahre. Über Shozo Makino, Yasujiro Ozu; Yasujiro Shimazu, Akira Kurosawa zu Kenji Mizoguchi: *SANCHO DAYU* (Japan 1954; *LANDVOGT SANSHO*). S. 136-S. 137.

<sup>242</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 279.

Hotels zur beengenden, psychisch aufgeladenen Kulisse und zum zusätzlichen Gefühlsvermittler. Bezeichnenderweise ist in diesem Film also auch die Toilette der ikonisch bestimmendste Raum – auf der Linie des höhligen Aborts des japanischen Hauses liegend, wie Tanizaki ihn zu Beginn in IN'EI RAISAN beschreibt – wenngleich dieser Raum in dem deutschen Film eine negative Befindlichkeit vorgibt und die Körperhaltung weiter niederdrückt, und schließlich das Rückgrat des Portiers bricht.

In VARIÉTÉ von Ewald André Dupont aus dem Jahr 1925 wird Emil Jannings gleich mit dem Rücken zuerst eingeführt: Der füllt den Bildschirm vollends aus. Auf dem grau verwaschenen Kittel, den er trägt, steht in weißen großen Buchstaben die Zahl 28. Er ist ein Häftling und seine Geschichte wird nun ganz im Stil des späteren Film noir auch wieder in Rückblende erzählt. Wie im Stummfilm verweist seine gedrungene Gestalt auf das drückende, soziale Klima, das auf sie einwirkt.

Die Erzeugung einer subjektiven Stimmung durch eine auf den Leib der Figur einwirkenden Architektur im expressionistischen Film und sich gleichende Verfahren der Lichtgebung, ist demnach im japanischen Kino nach der Stummfilmzeit – vor allem einer Kernphase von Anfang der Vierziger bis in die Siebziger hinein – und sogar noch bis heute zu entdecken. Diese Filme aber werden gespiegelt, wie auch in Amerika zu sehen ist, von den Erzeugnissen des Comics und Zeichentricks. Die Shōwa-Zeit (1926-1989), vor allem die Vierziger bis Fünfziger Jahre, ist die Ära des Kamishibai und seines Niedergangs, das im Zusammenhang mit dem Benshi-Stummfilm zu Beginn dieses Kapitels besprochen wurde und selbst das Filmgeschehen seiner Zeit imitierte. Da das Papiertheater eine wichtige mediale Brücke zwischen Manga und Stummfilm gewesen ist, sind darüber die expressionistischen Filmstilmittel in das Manga/Gekiga eingeflossen, um dort dessen spezifischen Ausdrucksformen zu entwickeln. Insofern bilden das „Berliner Licht“ und der „Lob des Schattens“ bis heute ein Kontinuum in der japanischen Popkultur.

### 2.3.2. Kammerspiel und Nō

Tanizaki Jun'ichirō erkennt ferner die „Dunkelheit der damaligen (... japanischen, die Verf., ...) Wohnhäuser“ in der „Dunkelheit, die das Nō umgibt“ wieder; in dieser seiner „Welt des Schattens“.<sup>243</sup> Deshalb erinnert die Beziehung der Räumlichkeiten zur Dunkelheit im theatralen und vor allem filmischen Kammerspiel gleich stark an das japanische Nō. In der Beschwörung des Dunkels bezieht sich Tanizaki auf einen aus dem Buddhismus abgeleiteten ästhetischen Zentralbegriff des Nō, der ebenfalls in Beziehung zum Expressionismus gebracht werden kann: *yūgen*<sup>244</sup> beschreibt eine „geheimnisvolle Tiefe des Gesetzes“, „das mystisch Unbegreifbare, Geheimnisvolle oder Unwirkliche“<sup>245</sup> – das auch im expressionistischen Stummfilm, insbesondere in dem Spiel und dem philosophischen Überbau Paul Wegeners und in der

---

<sup>243</sup> TANIZAKI Jun'ichirō: Lob des Schattens. Zürich: Manesse Verlag, 2002. S. S. 47.

<sup>244</sup> Anmerkung: „(schriftspr.) mystischer Zauber {m}; unergründliche Tiefe {f}; Mystik {f}.“ Vgl: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=211693>.

<sup>245</sup> GÜNTHER Robert: Theorie, Philosophie und Ästhetik des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 17.

Literatur eines Gustav Meyrink und – wie im vorausgegangenen Kapitel zu sehen war – der Kunst eines Alfred Kubin und dem Film eines F.W. Murnau emporsteigt:

„Yū, der erste Bestandteil des Wortes *yūgen*, bezeichnet normalerweise Schwachheit oder Schattenhaftigkeit in dem Sinne, daß es die durch-sich-selbst-existierende Solidität der Existenz eigentlich negiert oder Nicht-Stofflichkeit andeutet (...). *Gen*, der zweite Bestandteil des Wortes, bedeutet Trübheit, Dunkelheit oder Schwärze. Es ist eine durch unergründliche Tiefe verursachte Dunkelheit, so tief, daß unser physisches Augenlicht unmöglich bis auf den Grund gelangen kann, d.h., es ist Dunkelheit in der Region der unbekannten Tiefe.“<sup>246</sup>

Gemäß Tanizaki ist nichts japanischer als das Nō. Der Autor widmet sich in den Betrachtungen darüber äußerst ethnozentrisch der Abgestimmtheit der dunklen, asiatischen Hautfarbe der Darsteller und den damit korrespondierenden, gedämpft farbigen Kostümen.<sup>247</sup> Sind also zwischen dem Nō und dem expressionistischen Film, besser gesagt dem Kammerspiel, Wechselwirkungen festzustellen, bestehen diese auch mit beim Anime, worauf der Anime-Regisseur Yamaga Hiroyuki im Interview hinwies<sup>248</sup> und wohin zum Beispiel auch das noch zu besprechende Anime GASARAKI (Takahashi Ryosuke, 1998) führt.

Das aristokratische Nō hat sich aus den Volkskünsten wie der Pantomime und der Posse entwickelt.<sup>249</sup> Es ist äußerst formalisiert, wobei es fünf verschiedene Formen gibt, die möglichst alle zur Aufführung kommen sollten. Gerade aber der Fokus auf Rasende, Wahnsinnige und das Spukhafte der Fünft- oder Schlußspiele – *kirinō* – rückt das Nō wieder, wie schon die japanischen Holzschnitarbeiten des 19. Jahrhunderts, besonders dicht an die gleich gearteten Stoffe des (filmischen) Expressionismus. Begleitet wird das Nō, wie der Stummfilm, von Musik, die in der japanischen Form dort äußerst entindividualisierte Züge aufweist, sowie von den rhythmisierenden Akzentuierungen, den guttural-gepreßt klingenden Trommelrufen.<sup>250</sup>

Erst nach der Meiji-Zeit, in der das Nō als *nōgaku* bezeichnet wurde,<sup>251</sup> erhielt es seine jetzige Bezeichnung: Nō (能)<sup>252</sup> an sich bedeutet „Fertigkeit, Ausübung einer Fertigkeit.“<sup>253</sup> Demnach ist diese dem hochliterarisch anspielungsreichen Text und der Sprache der Aristokratie des

---

<sup>246</sup> IZUTSU Toshihiko, IZUTSU Toyo: Die Theorie des Schönen. Beiträge zur klassischen japanischen Ästhetik. Köln: DuMont Buchverlag, 1988. S. 42.

<sup>247</sup> TANIZAKI Jun'ichirō: Lob des Schattens. Zürich: Manesse Verlag, 2002. S. 46ff.

<sup>248</sup> Vgl.: Interview mit Yamaga Hiroyuki am 21. Oktober 2005 um 14:00 Uhr, Studio Gainax, Tōkyō.

<sup>249</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 11.

<sup>250</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 13.

<sup>251</sup> Ausführliche Fußnoten. In: SAKAGUCHI Hisashi: Ikkyū. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2008. S. 302.

<sup>252</sup> Anmerkung: [1] Talent {n}; Begabung {f}; Funktion {f}; Fähigkeit {f}; Können. [2] {Theat.} Nō {n}; Nō-Drama {n}; Nō-Spiel {n} (lyr. japan. Drama. Das Nō ist ein Sing- und Tanzspiel mit orchesterlicher Begleitung, das ausschließlich von männl. Schauspielern auf überdachter Bühne in prächtigen Gewändern und Masken mit stark stilisierten Requisiten und unverändertem Bühnenbild nach festen Regeln aufgeführt wird. Die Stoffe entstammen meist der älteren Literatur und Geschichte. Begründer sind Kanami Kiyotsugu, 1333-1384, und sein Sohn Zeami Motokiyo, 1363-1443, der maßgeblich die Kunsttheorie des Nō prägte). Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=161207>.

<sup>253</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 11.

14./15. Jahrhunderts zugrundeliegende, „eigenartig gebrochen, unlogisch und unfertig“<sup>254</sup> erscheinende Darstellungskunst von vornherein, wie vor allem der *rein-expressionistische* (aber auch *klassisch-expressionistische*) Stummfilm, „hochstilisiert und hochartifiziert“.<sup>255</sup>

„Äußerste Sparsamkeit und Beschränkung aller Mittel ist das anzustrebende Formprinzip.“<sup>256</sup>

Auch hier ähnelt erneut – wie ab anhand der japanischen Tuschemalerei zu sehen war – der expressionistische Stilwille, gerade der expressionistischen Lyrik mit ihrem Reihungsstil oder dem Telegrammstil eines August Stramm oder der Gebrochenheit eines Carl Einstein, der spröden Kargheit der japanischen Formensprache. Die Rezeption des Nō und seiner Musik steht ohnehin im Kontext der internationalen Avantgarde.<sup>257</sup> Das Nō hatte, ebenso wie die Kunst der japanischen Tuschemalerei, hauptsächlich in der Zen-durchdrungenen Muromachi-Periode (1333-1573)<sup>258</sup> seine Blütezeit. Ihm ist, durch seinen buddhistischen Boden, eine gleichsam irrealer Qualität zu eigen,<sup>259</sup> die ebenso für den expressionistischen Stummfilm charakteristisch ist. Gespenstische, unwirkliche Stimmungen dominieren im Nō wie im expressionistischen Stummfilm. Sie transzendieren alles Körperliche, was dem Nō noch dazu filmische Wesenszüge verleiht. Im 15. Jahrhundert steht im von Zeami Motokiyo entwickelten *mugen nō*, dem „traumvisionären Spiel“ bereits „die Schilderung seelischer Konstellationen im Schicksal des Menschen“<sup>260</sup> im Zentrum.

Alles fokussiert sich im Nō somit auf den Hauptdarsteller, den *shite*, den „Macher“<sup>261</sup>, und dieser erhält zumeist, oft innerhalb eines Traumes, gleich zu Beginn als Geist an einem Ort der Vergangenheit und vergangener Ereignisse oder als Reinkarnation, die den Alten, oder die junge Frau schicksalhaft an diesen Platz bindet, seinen Auftritt.<sup>262</sup> Im Folgenden schlüpft die Figur wieder in die bereits verstorbene Existenz, ihre Eigenschaften und ihre alten Verstrickungen treten erneut zum Vorschein und schließlich bemächtigt sich ein Dämon oder Geist der Figur. Diese dämonische Doppelrolle ist genauso wesentlich für die expressionistische „dämonische Leinwand“.<sup>263</sup> Paul Wegener, der Sammler asiatischer Kunst mit einem Gesicht, das einer „Asiatenmaske“<sup>264</sup> – also damit einer Nō-Maske – glich, verkörperte sie u.a. in *DER STUDENT VON PRAG* oder auch in *DER YOGHI*. So hat die Doppelrolle in den meisten Nō-

---

<sup>254</sup> Ebd. S. 13.

<sup>255</sup> Ebd. S. 11.

<sup>256</sup> Ebd. S. 11.

<sup>257</sup> GÜNTHER Robert: Rezeptionsgeschichte des NŌ in Europa. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 25.

<sup>258</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 11.

<sup>259</sup> GÜNTHER Robert: Realität und Irrealität des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 9.

<sup>260</sup> Ebd. S. 9.

<sup>261</sup> Anmerkung: „{Theat.} Hauptdarsteller {m} (im Nō usw.; i.Allg. in Katakana geschrieben).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=91489>.

<sup>262</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 12.

<sup>263</sup> Vgl.: EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975.

<sup>264</sup> Ebd. S. 51.

Spielen eine gleichsam zentrale Bedeutung wie die wertvolle, in den Nō-Schauspieler Schulen lang gehütete und weitergegebene Maske, die augenscheinlich die Doppelrolle auch als zweites Gesicht repräsentiert, und die der *shite* in seinem ererbten Fach trägt. Sonach ist die Maske das Medium zwischen den beiden Welten, die der *shite* in Personalunion verkörpert.<sup>265</sup>

Auch der Bühnensteg, *hashigari*, die Passage beim Auf- und Abgang, versinnbildlicht – wie das ‚Off‘ im Film, später vor allem im Film noir, respektive Billy Wilders SUNSET BLVD. (BOULEVARD DER DÄMMERUNG) mit einem ‚Voice Over‘ aus dem ‚Off‘ – eben solch eine Brücke zwischen dem jenseitigen Reich des Unkörperlichen und dem Diesseits.<sup>266</sup> So wird das eigentliche Geschehen, die Geschichte, gar nicht schauspielerisch dramatisiert, sondern extern von Sängern und Instrumentalisten beschrieben.<sup>267</sup> Das Gesungene konzentriert sich hier, ebenso wie die Partien, die ein Chor übernimmt, zumeist auf den *shite*.<sup>268</sup>

Diese Trennung der Sprache vom Leib des Darstellers, der orale Kommentar, gleicht außerdem der bereits beschriebenen Aufführungspraxis des japanischen Stummfilms mit seinem Filmerklärer, dem Benshi (und später der ‚Off‘-Stimme als Darstellungsmittel des Film noir<sup>269</sup>). Damit gleicht diese Aufführungspraxis außerdem der des Kamishibai-Mannes, dem Berufsbild, das aus dem des Filmerklärers hervorgegangen ist, zumal der zwischen fünf und zwölf Personen zählende Chor im Nō generell die Aufgabe hat, die Handlung auf der Bühne in der charakteristisch nasalen Intonationsweise zu beschreiben, oder die mentalen und emotionalen Vorgänge im Darsteller auszudrücken.<sup>270</sup> Nach seiner Erklärung des Stummfilms KURUTTA IPPĒJI erzählte Benshi Kataoka Ichirō auf Anfrage,<sup>271</sup> daß mit dem *kowairo*,<sup>272</sup> der Stimmfärbung, eine Technik der Filmerklärung bezeichnet wird, die auf mehrere Filmerklärer zurückgreift; wie beim Chor des Nō also. Gleichfalls übernehmen die externen Stimmen auch Passagen des *shite*, wenn dieser besonders komplizierte Tanzabschnitte darbietet.

Der Tanz wiederum ist einer der Höhepunkte des Nō.<sup>273</sup> Auch er gebärdet sich künstlich-stilisiert und vermittelt, was wieder hinsichtlich des Stummfilms wichtig ist, vor allem „Stille“. <sup>274</sup> Die Bewegungsmuster sind von archaischer Langsamkeit gekennzeichnet, die den Eindruck der Unwirklichkeit des Spielgeschehens noch unterstreicht.<sup>275</sup> Minimale Gesten

---

<sup>265</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 12.

<sup>266</sup> Ebd. S. 11.

<sup>267</sup> Ebd. S. 11.

<sup>268</sup> Ebd. S. 11.

<sup>269</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 31ff.

<sup>270</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 12.

<sup>271</sup> Vgl.: KATAOKA Ichirō: Aufführung des Benshi am 04. April 2008 um 20:15 im Festivalzentrum Nippon Digital, Nippon Connection, Japanisches Filmfestival, Frankfurt am Main.

<sup>272</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 108.

<sup>273</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 13.

<sup>274</sup> Ebd. S. 13.

<sup>275</sup> Ebd. S. 13.

besitzen äußerst denotative Eigenschaften. Vereinzelte Schritte nur deuten eine Reise an. Schon die Kopfbewegung, die den Blick in eine andere Richtung lenkt, kann einen zeitlichen Übergang bezeichnen. Der Fächer, der das Knie berührt, verweist auf emotionalen Aufruhr, die zum Auge geführte Hand stellt Trauer und Weinen dar.<sup>276</sup> Ebenso ritualisiert ist die dem Nō vorausgegangene Versenkung des Darstellers in seine Maske/Rolle im dafür vorgesehenen „Spiegelzimmer“<sup>277</sup> oder „Spiegelsaal“, dem *kagaminoma*.<sup>278</sup> So sakral die Kostüme, Masken und Bewegungen aufgeladen sind, stellt sich schließlich auch die leere Bühne dar. An ihrer hölzernen Rückwand ist lediglich eine alte Kiefer oder sind junge Bambuszweige gemalt. Diese immergrünen Pflanzen betonen den „Ewigkeitscharakter“<sup>279</sup> des Geschehens.

Seine filmisch-expressionistische Entsprechung findet das Nō und seine langsame, evokative Figurendarstellung in der schweren Tragik von Leopold Jeßners HINTERTREPPE, durch die besonders zerquälte, sich extrem ziehende Darstellung von Henny Porten und Fritz Kortner in den Szenen, in denen der Postbote ihr die Briefe des Liebsten gibt oder als sie ihn in seiner dunklen Kammer aufsucht. Ihre ebenso langsamen Bewegungsakzente ähneln den aufgeladenen Setzungen der Füße, den bedeutungsschwangeren, kontinuierlich über den Bühnenboden gleitenden Sohlen der Nō-Spieler.<sup>280</sup>

Auch Reinhardt-Schauspieler Conrad Veidt vollbringt dies geisterhafte Gleiten, als er als Schatten zu seinem Opfer und dann mit ihm an Hauswänden vorbei und über die Dächer von *Holstenwall* schleicht. Auch hier ist immer etwas Kultisch-Elementares beigemischt; Veidts affektierte Androgynie, und die vieler anderer expressionistischer Filmschauspieler, fügt sich an das vorhandene Diktat einer ausschließlich männlichen Besetzung auf der traditionellen japanischen Bühne. Der exklusive Anspruch ist ein weiteres Bindeglied; gleicht er doch dem des Reinhardt'schen Kammerspiels,<sup>281</sup> denn das Nō-Theater mit seinem kultischen Hintergrund war später kein Volkstheater mehr, sondern die Domäne der Aristokratie, des japanischen Schwertadels, des Samurai. So knüpft auch das Ausschließende des Nō an den Ehrgeiz Max Reinhardts, lediglich ein kleines und elitäres Publikum in den Kammerspielen zu unterhalten – was Reinhardt später dann auch als snobistisch vorgeworfen worden ist.

Die getragene Schwere im Figurenspiel des Nō und sein Geschmack an Dunkelheit und Mystizismus, seine Noblesse, ist ein Bindeglied zwischen dem Nō und der Atmosphäre japanischer und deutscher (Stumm-)Filmkunst und dem Kammerspiel. Die denotativ eingesetzten, schleichenden Bewegungsabläufe der expressionistischen Schauspieler, ihr

---

<sup>276</sup> Ebd. S. 13.

<sup>277</sup> Ebd. S. 11.

<sup>278</sup> Anmerkung: „Spiegelsaal {m}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=37079>.

<sup>279</sup> GÜNTHER Robert: Wesen und Erscheinungsform des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 11.

<sup>280</sup> Ebd. S. 15.

<sup>281</sup> FIEDLER Leonhard M.: Max Reinhardt. In Selbstzeugnissen und Dokumenten. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1975. S. 82ff.



langsam-evokativer, oft somnambuler Tanz<sup>282</sup> in der Dunkelheit, korrespondieren demzufolge mit den zeichenhaften, minimalen Bewegungen der Akteure des japanischen Nō-Theaters:

„Die Verbindung, den Übergang von »Realität« in »Irrealität« [sic.] schafft die dem *nō* eigentümliche Theaterstruktur, die man als »dramatisches Zeremoniell« ansehen kann, basierend auf Abstraktion und Stilisierung bis hin zum bloßen Zeichen. Die Zeremonie ist die »Sprache der Zeichen«, nicht die der Bedeutungen.“<sup>283</sup>

### 2.3.2.1. Nō-Momente: Der Augenblick im Stummfilm, Augenblickskonstruktionen in Manga-Bildfolgen

Die Sprache der Zeichen ist die Sprache der Reduktion und auch die Sprache von äußerst aussagekräftigen, wenigen Details. Im Kammerspiel ist das zum Beispiel die ewig hin- und herpendelnde Wanduhr, auf die Lupu Pick (1886-1931) in SYLVESTER TRAGÖDIE EINER NACHT (nach einem Drehbuch von Carl Mayer, 1924) immer wieder zurückkommt, und die später auch als Prestigeobjekt im traditionellen japanischen Haushalt genauso wirkungsvoll in Szene gesetzt wird. SYLVESTER bindet dieses Detail an den Selbstmord des zwischen den Eifersüchteleien der Mutter (Frida Richard), Gattin (Edith Posca) und Gästen der Schenke ausgeliefert seienden und bis zum Zusammenbruch hin- und herpendelnden Gastwirts (Eugen Klöpfer). David Bordwell wiederum fällt besonders Ozu Yasujiro mit dessen spezifischem Umgang mit Details ins Auge. Ozus Arbeiten lassen sich deswegen weiterführend an die Manga des im Westen sehr geschätzten Taniguchi Jiro<sup>284</sup> anknüpfen. Ein Höhepunkt in dieser Hinsicht ist Taniguchi Jiros ARUKU HITO (THE WALKING MAN, 1992),<sup>285</sup> der seine Spannungskurve, eigentlich all seine narrativen Momente, lediglich aus den sich wechselnden Eindrücken, den kleinen, somit großgewordenen Details beim Spazierengehen bezieht.

Auch Miyazaki Hayao geht so vor. Im Anime HAURU NO UGOKU SHIRO (DAS WANDELNDE SCHLOSS, 2004) bildet eine Szene, in der zwei alte Damen ihre Körpermassen in quälender Langsamkeit eine schier unendliche Treppe im Wettlauf hinaufwuchten, einen nicht nur komischen, sondern auch spannungsreicheren Moment, als die eigentlichen ‚Plotpoints‘, die Wendepunkte der Geschichte, die eher unmerklich die Filmhandlung voranbringen. In seinen Anime SEN TO CHIHITO NO KAMIKAKUSHI, oder TONARI NO TOTORO sind es die liebevoll geschilderten und gezeichneten Momente dazwischen:

---

<sup>282</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Hill, Inc., 1994. S. 108.

<sup>283</sup> GÜNTHER Robert: Realität und Irrealität des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 9.

<sup>284</sup> Vgl.: TANIGUCHI Jirō: Der Wanderer im Eis. München: Schreiber & Leser, 2005., TANIGUCHI Jirō, SEIKAWA Natsuō: The times of Botchan. Band 1-2. Wisbech: Fanfare/Ponent Mon, 2005., TANIGUCHI Jirō, SEIKAWA Natsuō: The times of Botchan. Band 3. Wisbech: Fanfare/Ponent Mon, 2007., TANIGUCHI Jirō, SEIKAWA Natsuō: The times of Botchan. Band 4. Wisbech: Fanfare/Ponent Mon, 2009., TANIGUCHI Jirō: Die Stadt und das Mädchen. München: Schreiber & Leser, 2007., TANIGUCHI Jirō: Vertraute Fremde. Hamburg: Carlsen Verlag, 2007., TANIGUCHI Jirō: Die Sicht der Dinge. Hamburg: Carlsen Verlag, 2008.

<sup>285</sup> Vgl.: TANIGUCHI Jirō: Vertraute Fremde. Hamburg: Carlsen Verlag, 2007. S. 8., TANIGUCHI Jirō: The Walking Man. Wisbech: Fanfare/Ponent Mon, 2004.

Momente, die das Gefühl von zugleich Ewigkeit und Vergänglichkeit vermitteln; ein Fisch im Bach, Sonnenstrahlen, die auf Blätter oder Hausfassaden fallen sind gleichsam ausschlaggebender, als die Geschichte an sich und machen deutlich die unnachahmliche Qualität dieses heute so wichtigen Anime-Regisseurs aus. Ein Stilmittel, das schon in der deutsch-japanischen Kinderanime-Serie MITSUBACHI MAYA NO BŌKEN, (Endō Seiji, Saitō Hiroshi, 1975) mit ihren Tautropfen, Blüten- und Pflanzendetails auffiel. Das Innehalten durch die Darstellung von einzelnen, symbolisch aufgeladenen Gesichtspunkten bringt also die Handlung selten voran. Kargheit wird hier als Wegnahme einer narrativen Fülle verstanden, der Moment dazwischen als – wie schon bei Hiroshige zu sehen war – Darstellung des Unsichtbaren, bisweilen sogar des Nichts. Schon das Cover von HARUKANA MACHI'E (VERTRAUTE FREMDE, 1997<sup>286</sup>) deutet darauf, worin Taniguchi Jirōs Talent liegt: Eine Gasse und rechts hineinragend der Schatten eines abwesenden Menschen, obwohl er in der Mitte des Bildes stehen müßte. Er ist Meister im Aufzeigen von dem, was zwischen den Manga-Bildern liegt, wie es auch im Nō, schon im Moment der Versenkung im *kagaminoma* um jenes *ma* (間), also um das „Dazwischen“ geht.<sup>287</sup>

Expressivität ersetzt so das Narrative. Nur aus diesem Grund wird auch im Kammerspiel oder den japanischen Filmen, vor allem bei Ozu Yasujiro, signifikanten Einzelheiten so viel Platz gewährt.

Diese Darstellungs- und Betrachtungsweise teilt sich, wie anhand der Beispiele zu sehen war, die Manga- und Animeästhetik mit dem expressionistischen Stummfilm. Der größte Unterschied zwischen westlichen Comics und japanischen Manga sei, nach Scott McCloud, in der Anordnung der Panels zu sehen. Damit meint er nicht die ebenfalls signifikante Leserichtung der Koma von rechts nach links, sondern die Art der Montage, die Abfolge der Bilder. Von der sequentiellen Präsentation der Panels sei abhängig, wieviel der Rezipient in das nicht Gezeigte zwischen den Bildern induzieren, hineinlesen muß, um das darauf folgende Panel und den Fortgang des Geschehens richtig interpretieren zu können.<sup>288</sup> McCloud unterteilt in insgesamt sechs Kategorien, wie Bilder im Comic nacheinander präsentiert werden können, also zunächst „von Augenblick zu Augenblick“, „von Handlung zu Handlung“, „von Gegenstand zu Gegenstand“ und „von Szene zu Szene“. <sup>289</sup> Die fünfte Kategorie, „von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“, ist hier jedoch die interessanteste. Es handelt sich um das lose Schweifenlassen des Blickes ungeachtet der zeitlichen Abfolge eines Geschehens. Das Auge hat die Möglichkeit, einzelne Gesichtspunkte abzutasten, innerhalb einer Stimmung, eines Ortes zu verweilen und lose Zusammenhänge zu knüpfen. So könnte der Blick von einem Zweig mit Pflaumenblüten zu einem weiteren Bild mit Koi und im nächsten zu den am Himmel entlang

---

<sup>286</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>287</sup> NATSUME Fusanosuke. Ausstellung moderner japanischer Manga in Kurzform. Allgemeine Vorstellung. In: JAPAN FOUNDATION, The (Hg.): Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 14- S. 15.

<sup>288</sup> McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 78-S. 79.

<sup>289</sup> Anmerkung: Ganz losgelöst vom Zusammenhang wäre die „Paralogie“, die sechste Kategorie, die Scott McCloud als letzte der Kombinationsmöglichkeiten von Bildern in Comics identifiziert. Ebd. S. 78-S. 79.

ziehenden Wolken geleitet werden, die dadurch Signifikanz erhalten. Ganz ähnlich geht aber auch das Anime vor, das Emotionen ebenfalls zumeist stumm in artifiziell-stilisierten Darstellungsmodi zeigt und den Rezipienten einlädt, wie im Manga über die Induktion, was zwischen den Panels, bzw. dem nicht Gezeigten liegt, diese Lücke mit der eigenen Vorstellungskraft zu füllen.<sup>290</sup>

Scott McCloud hat festgestellt, daß es in der Wahl dieser Montagemöglichkeiten von Panels eine erhebliche Diskrepanz zwischen westlicher Herangehensweise und den japanischen Manga gibt. Während westliche Comics vorwiegend ihre Geschichten innerhalb Abfolgen von Szene zu Szene erzählen,<sup>291</sup> läßt sich das Manga hierbei mehr Zeit. Die Narration ist offener, mehrdeutiger (die Gesten, Posen von Figuren und die konventionalisierten Effekte allerdings nicht, sie sind denotativ, wie noch zu sehen sein wird). Innerhalb der fünften Kategorie wird die Handlung also auch nicht inhaltlich vorangetrieben, sondern es verrinnt lediglich Zeit und erinnert somit an die Überwindung des Raum-Zeitlichen im Nō, zumal Anime und Manga auf die Kenntnis des Rezipienten über sowohl Nō als auch Kabuki, sowohl hinsichtlich typischer Darstellungsweisen und Erzählmuster zurückgreifen und zitieren.<sup>292</sup> So überwiegt die fünfte Kategorie, „von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“ zumindest in den sechs als Beispiel angegebenen Geschichten, welche die Grundlage von Scott McClouds Beobachtungen bieten, und an die sich die Arbeiten von Taniguchi Jirō im Manga- und Miyazaki Hayao<sup>293</sup> im Anime-Bereich anfügen lassen.

Zu einem der Beispiele von McCloud gehört HI NO TORI (PHÖNIX, 1967-1972) von Tezuka Osamu.<sup>294</sup> Seine Manga-Erzählung wechselt ohnehin immer wieder zwischen historischer Vergangenheit und Äonen einer entfernten Zukunft hin und her und verbindet die archaisch-kultischen und sciencefictiongeprägten, ultramodernen Zeiten miteinander, als seien sie tatsächlich nur durch ein leichtes Neigen des Kopfes, wie im Nō, voneinander entfernt, und tatsächlich steht bei Tezuka am Ende des achten Bandes von HI NO TORI das Märchen und Nō-Stück vom HAGOROMO<sup>295</sup> auf dem Theaterplan, dessen Aufführungspraxis er ins Manga emuliert hat.<sup>296</sup>

Des weiteren hat McCloud NANA HAN RIDER (750 RIDER) aus dem Jahr 1976 von Ishii Isami, PAPA WA DOKYUSEI (PAPA IS MY CLASSMATE, 1988) von Hayashi Asuko und

---

<sup>290</sup> BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 51-S. 52ff, S. 58ff.

<sup>291</sup> McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 83 und S. 84.

<sup>292</sup> BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 58.

<sup>293</sup> Vgl.: BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 57ff.

<sup>294</sup> McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 88.

<sup>295</sup> TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 8. San Francisco: Viz Media, 2006. S. 285.

<sup>296</sup> Anmerkung: In dem Nō-Stück führt eine himmlische Jungfer einem Fischer „die Tänze der himmlischen Wesen“ als Gegenleistung für die Wiedergabe ihres Federkleides vor. Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. 309.

Yazima Masao,<sup>297</sup> KOZURE ŌKAMI von Kojima Gōseki und Koike Kazuo, AKIRA (1984, das Anime ist von 1988<sup>298</sup>) von Ōtomo Katsuhiro sowie Ishinomori Shōtarōs CYBORG 009 (1966, die Zeichentrickfilme sind aus dem Jahr 1966, 1967 und 1980<sup>299</sup>) analysiert. Wie McCloud weiter feststellt, können aufgrund der oft sehr lang angelegten Manga-Geschichten Bildfolgen sehr „filmisch“,<sup>300</sup> und in einem langsamen Tempo, stimmungsvolle Atmosphären aufbauen. Osamu Tezuka hat ungefähr 100.000 Seiten in seiner ganzen Laufbahn als Mangaka gezeichnet, allein für BLACK JACK benötigte er 4800 Seiten,<sup>301</sup> und heutige Spitzenreiter sind Manga-Serien wie INU YASHA oder ONE PIECE mit beinahe 10.000 Seiten.

Dieses filmische Verfahren – langsames Tempo, stimmungsvolle Atmosphäre – ähnelt Fritz Langs „Assoziationssymbolen“, die, wie Frieda Grafe meint, in seinen amerikanischen Filmen in ihren imaginativen Möglichkeiten einer großen Konkretetheit entgegensteuerten, zum Beispiel, wenn er im Film noir SECRET BEYOND THE DOOR (1948) von einem Bild mit Narzissen zu einer Glocke überblendet.<sup>302</sup> Die Bilder sind beredt, aber im narrativen Sinne inhaltsleer. Doch nicht nur filmisch ist diese Technik, sondern sogar stummfilmisch, denn was Frieda Grafe für Langs amerikanische Tonfilme ausmacht, scheint doch eher ein Derivat der Stummfilmzeit mit ihrem Faible für Großansichten und Detailaufnahmen und metaphorienreich-denotativ-tonersetzenden Bildern zu sein. Was Scott McCloud demnach als der ostasiatischen Kultur innewohnend interpretiert, läßt sich als das selbe ästhetische Verfahren innerhalb des expressionistischen Filmes, und innerhalb dessen vor allem auch in den Kammerspielen identifizieren. Hier geht es genauso um die Ästhetik des Blickes um seiner selbst willen, da dessen Darstellung gerade im Kino erfunden worden war. Im Manga ARUKU HITO stellt das Schweifenlassen des Blickes den alleinigen Erzählgestus dar, in Carl Mayers SYLVESTER ist er noch dazu entfesselt und subjektiviert – im Zusammenhang mit dem sich aus dem Kamishibai entwickelt habenden Gekiga war ja bereits in diesem Kapitel von der Erfindung der „subjektiven Energielinie“<sup>303</sup> die Rede. Zumal sich der in der Stille übende Zeichner Taniguchi selbst auch als Gekiga-Zeichner betrachtet,<sup>304</sup> kann diese „subjektive Energielinie“ als starres, in die Objektbewegung hineingetragenes Pendant zur entfesselten Kamera, zur Kamerabewegung angesehen werden. Denn dominierten im wenig Kamerabewegung einsetzenden expressionistischen Stummfilm diese dynamischen Seelenschrägen in der Mise-en-scène,

---

<sup>297</sup> Anmerkung: Scott McCloud gibt hier wahrscheinlich sowohl einen anderen Titel – FATHER AND SON – als auch Mangaka an, die es nicht gibt, nie gab: Hayasi und Osima, vielleicht ein Druckfehler. Vgl. McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 88. Die Manga-Serie, um die es sich hier aber augenscheinlich handelt, ist unter folgender Webadresse angeführt: [www.geocities.com/viorijade/index.html](http://www.geocities.com/viorijade/index.html) am 21.10.2006 um 19:32 Uhr.

<sup>298</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 187.

<sup>299</sup> Ebd. S. 184.

<sup>300</sup> McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 88.

<sup>301</sup> PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 372.

<sup>302</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 41-S. 42.

<sup>303</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 239.

<sup>304</sup> SCHIKOWSKI Klaus: Die Poesie des Alltags. Vorwort. In: TANIGUCHI Jirō: Vertraute Fremde. Hamburg: Carlsen Verlag, 2007. S. 7.

werden sie im Kammerspielfilm und mit einer dynamischeren Kamera hinfällig. Im Manga ist keine Kamerabewegung vorhanden, während das Anime mit wenig Objektanimation arbeitet. Dort werden die Liniendynamiken im Bild in Verbund mit der Kamerabewegung jedoch wieder um so wichtiger. In SYLVESTER ist diese entfesselte Kamera von Guido Seeber mit ihrer immer näher auf die Uhr zukommenden Fahrt angedeutet und schließlich im Kammerspielfilm von Carl Mayer/F.W. Murnau DER LETZTE MANN erfunden worden.<sup>305</sup>

Das Schweifenlassen des Blickes führt zum Entgleitenlassen des Blickes. In der Zeit des expressionistischen Stummfilmes ist der ‚Subjective Point of view‘ deswegen eines der wichtigsten Stilmittel überhaupt und kommt dort also exzessiv und in höchst aufgeladener Ausdrucksweise zum Tragen. Er hält die Erzählung an, es geht ja auch nicht um die Geschichte, sondern allein um die Darstellung des Sehens – und gerne auch des Unsichtbaren – wie im Falle F.W. Murnaus, zum Beispiel seines japonistisch kargen Kammerspielfilms DER GANG IN DIE NACHT von 1921 mit „dem Augenarzt, der nichts sieht“ und dem zweimal nacheinander erblindenden Maler.<sup>306</sup> Es geht also um alle Aspekte des Sehens und Nicht-Sehens, auch um das Verharren, Innehalten, Schauen – so wie es die modernen Sehgewohnheiten kennzeichnet, die das Zeitalter des Stummfilmes umgeben. Es ist die Ära des städtischen Flaneurs. Es ist sein Blick, der von den puppenartigen Schönheiten und Schaufensterpuppen (wie man sie später wieder in oft übertriebener Weise als Manga- und Anime-Charaktere wieder sieht), von bestimmten Details gefangen genommen wird, um dann ziellos zur nächsten Ausstellfläche zu gleiten. Es ist seine Perspektive, die mal von diesem, dann von jenem Detail angesogen und wieder abgestoßen, schließlich, von beliebig aneinandergereihten Gesichtspunkten vorangetrieben, auch an der Leinwand des Kinos hängen bleibt, um in das Kino Einzug zu halten – wodurch sich auch die diversen Konsum-Moden in der Filmkunst miteinander verbinden konnten. Beispielhaft hierfür ist August Mackes bekanntes Gemälde GROSSES HELLES SCHAUFENSTER von 1912 aus dem Hannover’schen *SPRENGEL MUSEUM*, wo er eine Frau in Rückenansicht vor einem in auffälligen, prismenartigen Simultankontrasten gearbeiteten Schaufenster zeigt. Sie verharrt, die Zeit steht still, während sich um sie herum die Welt in vereinzelte Eindrücke zergliedert.

So spiegelt sich die Tendenz zur Langsamkeit und Simultaneität der Narration zugunsten des schnellebigen oder auch flanierenden Bilderflusses von sowohl Kino als auch modernem Welteindruck in so manchem deutschen Stummfilm. Kracauers Kritik bescheinigt Fritz Langs berühmtem NIBELUNGEN-Weihfestspiel, daß es sich „endlos wie der Lindwurm über die Leinwand schleppt“. <sup>307</sup> Die dadurch handlungsarme Langatmigkeit dieses Nationalepos korrespondiert deshalb ebenfalls mit Scott McClouds Untersuchungen zum Umgang mit Raum und Narration im Comic, der fünften Kategorie, welche eben die vermeintlich fernostspezifische Ästhetik der Aneinanderreihung von Bildern, das Schweifenlassen und Einfangen des Blickes

---

<sup>305</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 96.

<sup>306</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 86, S. 91ff.

<sup>307</sup> KRACAUER Siegfried: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1979. S. 397.

durch Gegenstände von expressiver Signifikanz darstellt. Da sind die Augenblicksreflexionen des Nō-Meisters selbst, – Zeami Motokiyos – die Sakaguchi Hisashis Manga AKKANBE IKKYŪ im doppelten Sinne anhalten. Die Betrachtungen des berühmten Nō-Dichters werden hier mit dem ebenfalls im Moment verweilenden Erzählfluß der Manga-Biographie und ihren onirisch anmutenden Bildern verschachtelt: Da ist ein Ahornblatt, das auf die Wasseroberfläche eines Teiches fällt,<sup>308</sup> im nächsten Panel steht der Nō-Dichter in einer weißen Leere – ist es Schnee? – vor einem zäh blühenden kleinen Pflaumenbäumchen und sinniert über seine eigene Blütezeit.<sup>309</sup> Einige Seiten weiter verbirgt sich im schattigen Licht das Gesicht des Dichters hinter der Nō-Maske des Jünglings – die allmählich Risse bekommt –, vor einer welkenden Blume, danach seine Anrufung des großen Dichtervaters, der als Maske des Alten lachend über dem Schatten des jungen Poeten-Sohnes wabert.<sup>310</sup> Dies alles sind Assoziationssymbole auf japanisch. Gezeigt wird auch immer wieder das dunkle Studierzimmer des Tempels mit den Sutrenrollen, in die sich der kleine Mönch Ikkyū vergräbt, und über dem schicksalsverheißend nun ein großes Spinnennetz mit einer schwarzzackigen Spinne darüber dräut. Mal hat sich eine Motte darin verfangen, mal vergittern das Netz und die lauernde Spinne die Sicht auf den lesenden Ikkyū, der direkt darunter sitzt als sei er bald das nächste Opfer.<sup>311</sup> In ihrer buddhistischen Weltsicht assoziieren die Manga-Bilder Sakaguchi Hisashis das Gefangensein in karmischer



Abbildung 6a

Verstrickung und nehmen gleichzeitig Bezug auf das dichterische Schaffen des Mönchs Ikkyū, das mit einem todesschwangeren Geist der Muromachi-Zeit, aber auch dem Entstehen von Schönheit, des Nō eines Zeami Motokiyo, verzahnt ist, und dort genauso, wie in der Verkürzung der



Abbildung 6b

berühmten Haiku Ikkyūs, immer wieder der Vergänglichkeitsmoment aufgegriffen wird.

Diese Stellen stützen Scott McClouds Folgerungen, daß es im fernen Osten „eine große Tradition zyklischer und labyrinthischer Kunstwerke“<sup>312</sup> gäbe. Ein Beispiel hierfür im



Abbildung 6c

Anime-Bereich ist MEIKYŪ MONOGATARI (MANI MANI

LABYRINTH TALES, jetzt NEO TOKYO, Regie Ōtomo Katsuhiro, Kawajiri Yoshiaki 1987)

<sup>308</sup> Anmerkung: In der Anime-Serie EKKUSU (X Kawajiri Yoshiaki, 2001) - der Film X-THE MOVIE (1996) ist von Rintarō - gibt es ebenso meditative Momente. Mit dem nachdenklichen Fallen eines Wassertropfens auf ein spiegelblankes Gewässer wird die Handlung arretiert. Die Stille der Oberfläche wandelt sich in Aufruhr, was die Aufgewühltheit des Geschehens und der Charaktere assoziiert, ohne diese zu zeigen.

<sup>309</sup> SAKAGUCHI Hisashi: Ikkyu. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2008. S. 120, S. 122ff.

<sup>310</sup> Ebd. S. 184ff.

<sup>311</sup> Ebd. S. 93, S. 130, S. 145, S. 146

<sup>312</sup> McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 89.

mit dem RABIRINSU RABIRINTOSU- (LABYRINTH LABYRINTOS)-Segment von Rintarō. Dessen Visualität erinnert deutlich an die im Weimarer Kino und später im Film noir – vor allem THE LADY FROM SHANGHAI (1947) von Orson Welles – häufig irrgartenen, wachsfiguren-oder spiegelkabinettartigen, inwärtsgerichteten Strukturen (siehe **Abbildungen 6a-6g** aus der letzten Sequenz im Film, die in Chinatown in einem Spiegelkabinett handelt). So schildert gerade die Rintarō-Episode in MEIKYŪ MONOGATARI/NEO TOKYO das labyrinthene Innere der Gedankenwelt eines kleinen Mädchens.

Und auch das Spinnennetz, das immer wieder im Manga AKKANBE IKKYŪ zur Geltung kommt, ist darin wie ein Mandala eingesetzt, das den Leser die labyrinthene Verstrickung gewahr werden läßt, die Ikkyū und seine aufgewühlte, von Hungersnöten, Seuchen und Kriegen



Abbildung 6d

überzogene Zeit umgibt, und die er schließlich in seiner ganz eigenen Auslegung des Buddhismus transzendieren wird. Diese nachdenklichen, stimmungsvollen und zugleich fatalistischen Bilder scheinen an dem Gestus des Stil noir und aus der Wahrnehmung einer aus den Fugen geratenen Welt



Abbildung 6e

entsprungenen Visualität orientiert zu sein, in der, dem Zen-Gedanken nicht unähnlich, nichts ist, wie es scheint.<sup>313</sup> Dem Weltbild buddhistischer Vergeblichkeit mit seinen Bildern und Geschichten voller Verdammnis und Verstrickungen, seinen spinnenwebähnlichen ‚Plots‘<sup>314</sup> gleicht folglich der



Abbildung 6f

Film noir. Dessen Visualität verweist deutlich darauf, daß es dort wie bereits im Weimarer Kino ganz ähnliche Darstellungsweisen wie in AKKANBE IKKYŪ gab. Auch in den folgenden Manga-Bänden bleibt wie außerdem in Ōfujis noirischem Silhouettenfilm KUMO NO ITO (1946) die Spinne/der Spinnenfaden, das Netz von erheblicher symbolischer Bedeutung.<sup>315</sup> Auch in diesem Film noir wird



Abbildung 6g

der ‚Plot‘ mit allen auf die Scheinbarkeit des Seins und seinen Fangnetzen deutenden Mitteln weitergewoben.<sup>316</sup> In THE LADY FROM SHANGHAI schließlich sieht der von Kugeln

<sup>313</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 21., S. 22.

<sup>314</sup> Vgl.: Ebd. S. 45, S. 46.

<sup>315</sup> SAKAGUCHI Hisashi: Ikkyu. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2009. S. 6-7, S. 8-9, S. 10, S. 95, S. 196, S. 288ff.

<sup>316</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 44., S. 49ff.



zerborstene Spiegel wie ein Netz aus, an dessen Peripherie das Gesicht der Femme fatale festhängt (**Abb. 6e**) – schließlich ist auch sie am Ende zum Opfer ihrer eigenen Intrigen geworden; der Held (Orson Welles) geht ab durch die Vergitterung der Drehtür.

Man denke außerdem an die labyrinthisch-zerquälten Rahmungen und Schachtelungen von *DAS CABINET DES DR. CALIGARI*, an Dashiell Hammetts ‚Hardboiled Novel‘ *THE GLASS KEY*; kabinettartige Strukturen also hier wie dort.

Diese Arbeiten und das Kammerspiel (letztlich auch ein Kabinett) können daher unter die Werke, welche die fünfte Kategorie der Bildpräsentation sehr häufig benutzen, subsumiert und damit als ästhetische Verbindung zwischen Manga-Stil und Stummfilm festgehalten werden.

Ganz anders als die amerikanische Narration in klassischer Hollywood-Couleur verhalten sich demnach die Augenblicke dieser Erzählhaltung zu den eigentlichen ‚Plotpoints‘. In Anime, Manga aber auch dem expressionistischen Stummfilm herrscht eben ein anderes Gefühl für Timing, Takt, Schwerpunktsetzung. Gerade Fritz Langs Filme zeigen das immer wieder, wie sie aber andererseits, in der internationalen Distribution, gerade unter dieser Spezifik zu leiden hatten. *METROPOLIS* ist hier ein Paradebeispiel, fehlten ihm doch lange ein Viertel des gesamten Filmes; zwischen dreißig und vierzig Minuten insgesamt, und dabei vor allem signifikanterweise wichtige Szenen, die im japonistischen Yoshiwara der großen Stadt *Metropolis* spielen. Sie wurden rigoros herausgeschnitten, am radikalsten für das amerikanische Publikum. Die *Paramount* befand einen Film von 150 Minuten Länge als inakzeptabel und brachte deshalb eine verflachte, kaum noch nachvollziehbare Version von *METROPOLIS* heraus.<sup>317</sup> Erich von Stroheims Fassung von *GREED* (1924), ursprünglich mit neun Stunden Spiellänge anberaumt und auf die Hälfte gekürzt,<sup>318</sup> konnte Fritz Langs Arbeiten obendrein noch übertrumpfen. *GREED* wurde ebenfalls von einem amerikanischen Cutter zur Unkenntlichkeit zusammengeschnitten, und alle mäandernden Handlungslinien vernichtet.<sup>319</sup>

Das ist, summa summarum, eine Langsamkeit, die, wenn sie sich nicht gar direkt aus dem Nō herleiten läßt, doch zumindest ein Verfahren ist, das frappant mit dem Nō korrespondiert.

#### *2.4. Das Kabuki als Impulsgeber japanischer Filmgenres und die Kabukihaftigkeit des expressionistischen Stummfilmes (sowie Anime und Manga)*

Im Medium Film verwendet, wird das Nō wieder in populärkulturelle Bahnen zurückgeleitet. So verbindet im Film *SAMURAI* (*SAMURAI ASSASSIN*, 1965) von Okamoto Kihachi ein Nō-Aufführungsfragment die Schicksale des vaterlos aufgewachsenen Rōnin (Mifune Toshirō, 1920-1997) mit der historischen Figur Ii Naosuke, einem Regierungsbeamten der dem Untergang geweihten Tokugawa, der gleichzeitig sein Vater ist, visuell miteinander. Während der Rōnin-Sohn über den unbekannten Vater nachdenkt, sieht man den Vater in der nächsten Einstellung, wie er gerade, als Privileg seiner aristokratischen Klasse, das Nō *KUROZUKA* –

<sup>317</sup> NAUNDORF Karen: Die Reise nach Metropolis. In: ZEIT-Magazin Leben. Hamburg: Zeitverlag Gerd Bucerius, Ausgabe/Nr. 28, Juli 2008. S. 25.

<sup>318</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 165.

<sup>319</sup> GROB Norbert: Gier nach Geld. In: KOEBNER Thomas, NEUMANN Kerstin-Luise (Hg.): Filmklassiker. Band 1. 1913 - 1946. Stuttgart: Reclam Verlag, 2001. S. 104.

einem ähnlichen, wenn nicht dem selben Nō-Stoff des berühmten ADACHIGAHARA – genießt, das auch, wie zu sehen war, ein Motiv des japanischen Holzschnittes darstellt und zur Bakumatsu-Phase hin dort immer drastisch-realistischere Züge annahm. Wie ein böses Omen ist just der im Nō obligate Auftritt der rasenden *Hannya* zu sehen, denn Ii Naosuke wird am Ende von seinem Sohn ermordet. Das Attentat läutet, in historischer Konsequenz der Bakumatsu-Phase, tatsächlich eine neue Zeit in Japan ein und damit den damit verbundenen Niedergang der Samurai-Kultur. Der Rōnin, der durch das Attentat eigentlich zu einem angesehenen Samurai aufsteigen wollte, tötet also tragischerweise nicht nur seinen unbekannten Vater, sondern mit diesem auch das Samuraitum mitsamt dessen aristokratischen Lebensgewohnheiten. Der tragische Held verliert alles, als er nach dem Massaker mit dem aufgespießten Kopf des Vaters, selbst kopflos geworden, nun als Rasender hinaus in den Schnee rennt. Es ist ein Tanz im Nichts, in der völligen Leere, denn noch weiß er in seinem rasenden Triumph nicht, was er angerichtet hat.

Das Nō erfährt im Film sicherlich, aus Sicht seiner ursprünglichen Rezipienten, den Samurai, eine Banalisierung durch das Medium, auch wenn dort Elemente weitergeführt werden, es gar, wie in SAMURAI, so sinnfällig und kunstvoll zitiert wird. Und ebenso wie der Film steht auch das Kabuki, das im Gegensatz zum Nō ohne Masken arbeitet, in einem verbürgerlichten und popularisierten Verhältnis zum Nō.

Dennoch gleicht die Ästhetik des japanischen Kabuki (歌舞伎<sup>320</sup>), wie das Nō durch seine düster inszenierten Geister- und Mordszenen, seine schwarz gekleideten Kulissenhelfer-Schatten auf der Bühne –, ebenfalls dem gespensterhaften Helldunkel des expressionistischen Stummfilmes. Durch seine Bühnen- und Kostüm-Prachtentfaltung und den extravaganten Schminkstil ähnelt es außerdem der grellbunten Visualität der expressionistischen Bildenden Kunst, die ja so stark auf den expressionistischen Stummfilm einwirkte,<sup>321</sup> sowie den Anime, wo auch heute noch Rudimente der Farbbedeutungen des Kabuki verwendet werden. Ohnehin wurde das Kabuki zu Beginn des 20. Jahrhunderts enthusiastisch von der europäischen Avantgarde gefeiert.<sup>322</sup> Malte schon Kirchner 1909 sein expressionistisches, ebenfalls grelles JAPANISCHES THEATER,<sup>323</sup> läßt sich Bertolt Brechts „Verfremdungseffekt“ ebenso auf die Darstellungsweisen des Kabuki zurückführen.<sup>324</sup> Diese japanische Theaterform ist demnach auch, wie die bereits besprochenen japanischen Kunstaussprägungen, gekennzeichnet von

<sup>320</sup> Anmerkung: „{Theat.} Kabuki {n}; Kabuki-Theater {n} (Anfang des 17. Jhd. aus Musik, Schauspiel und Tanz entwickeltes Theater-Genre; vom Dramatiker Chikamatsu Monzaemon, 1653-1725, zu literarisch anspruchsvoller Schaukunst geführt; Abk. für „kabuki-shibai“; „kabuki“ ist Renyō-kei von „kabuku“ = „prächtig aufführen“).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=42662>.

<sup>321</sup> THIELE Jens: Die dunklen Seiten der Seele: DAS CABINET DES DR: CALIGARI (1920). In: FAULSTICH Werner, KORTE Helmut (Hg.): Fischer Filmgeschichte. Band 1. Von den Anfängen bis zum etablierten Medium 1895-1924. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1994. S. 344ff, S. 347ff.

<sup>322</sup> LEHMANN Hans-Thies: Kabuki in Germany. Remarks in the Reception of Japanese Theatre in Germany. In: HAUS DER KULTUREN DER WELT (Hg.): Heisei Nakamura-za in Berlin. Tōkyō: Shōchiku Ltd., 2008. S. 5.

<sup>323</sup> STRZODA Hanna: Die *Brücke* und die japanische Exotik. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 95.

<sup>324</sup> LEHMANN Hans-Thies: Kabuki in Germany. Remarks in the Reception of Japanese Theatre in Germany. In: HAUS DER KULTUREN DER WELT (Hg.): Heisei Nakamura-za in Berlin. Tōkyō: Shōchiku Ltd., 2008. S. 5.

äußerst expressiven Darstellungstechniken, während die Anime und Filme Oshii Mamorus, wie Ueno Toshiya beobachtet, umgedreht in der Figurendarstellung seiner Puppen, Cyborgs, Roboter und Riesenroboter, von Brechts Methoden Gebrauch zu machen scheinen.<sup>325</sup>

Die hochartifizielle Spieltechnik des Kabuki mit ihrem Sinn für die kleinsten Gesten, Posen, Haltungen läßt sie äußerst chargiert wirken – was im Nō eher durch seine nuancierte Langatmigkeit der Szenen und Figurenentwicklung repräsentiert wird.<sup>326</sup> Tatsächlich aber ähneln im Kabuki die abgehackten Bewegungen, die erstarrten Gesichter im Helldunkel ebenfalls frappierend der expressionistischen Spielweise im Film und auf der Theaterbühne. Und besonders eine Technik ist darüber hinaus zum wiederkehrenden Topos der japanischen *ukiyo'e hanga* geworden, die schon am Beispiel Gottei Kunisadas des I. und seinem Holzschnitt DER SCHAUSPIELER IDUKAWA DANJURO VII ALS SHIROBEI IM GEWITTERSTURM IN DEM STÜCK EDO NO HANA WAKAYAGI SOGA gezeigt wurde: Das ist das *mie*, welches auch erheblichen Einfluß auf die BRÜCKE-Künstler hatte –<sup>327</sup>

#### 2.4.1. Mie und Holzschnittartigkeit

Mit der *mie*-Pose bezeichnet man den Zustand höchster Konzentration und Spannung an den Höhepunkten einer Kabuki-Theatervorstellung. Der Schauspieler hält mit einem schielenden Gesichtsausdruck im Spiel inne, sodaß er zugleich das Publikum an mehreren Standorten im Parkett direkt anstarren, adressieren kann:

„(...) wesentlich ist, daß die Handlung immer den Vorwand menschlicher <Ursituationen> bietet: Haß, Liebe, Eifersucht, Angst, Freude, Überraschung, Trauer, Zorn und Rührung. An diesen Stellen kommt das Kabuki <zu sich>, die Zeit wird ignoriert, die Szene erstarrt zu einem stehenden Bild (*mie*)...“<sup>328</sup>

Thomas Leims vergleicht die *mie*- Situation mit der Generalpause in der Barockmusik. Das *mie* (見え; 見得<sup>329</sup>) gehört zum unabdingbaren Bestandteil der Form, oder *kata* (型<sup>330</sup>), des Kabuki.

„Bei bestimmten Höhepunkten erstarren Handlung und Schauspieler für einen Moment, was sich mit einem Standbild im Film (...) vergleichen läßt. Durch dieses „Nicht-Bewegen“ wird höchste Spannung erzeugt. In fast allen Fällen halten die Holzschnitte solche Posen, quasi als

<sup>325</sup> Vgl.: UENO Toshiya: Kurenai no metalsuits, „Anime to wa nani ka/ What is animation“. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Emerging Worlds of Anime and Manga. Volume 1. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006. S. 114.

<sup>326</sup> LEHMANN Hans-Thies: Kabuki in Germany. Remarks in the Reception of Japanese Theatre in Germany. In: HAUS DER KULTUREN DER WELT (Hg.): Heisei Nakamura-za in Berlin. Tōkyō: Shōchiku Ltd., 2008. S. 5.

<sup>327</sup> Anmerkung: Eindrücklich wurde dieser Standbildeffekt in dem Kabuki-Stück NATSUMATSURI NANIWA KAGAMI (SOMMERFEST: EIN SPIEGEL VON OSAKA, 2008) vom Heisei Nakamura za inszeniert. Vgl.: HEISEI NAKAMURA ZA: Sommerfest: Ein Spiegel von Osaka. Kabuki-Aufführung am 16. Mai 2008 um 19:30 Uhr, Haus der Kulturen der Welt, Berlin.

<sup>328</sup> PÖRTNER Peter: Kabuki. In: BRAUNECK Manfred, SCHNEILIN Gérard (Hg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1992. S. 483.

<sup>329</sup> Anmerkung: „Pose {f}; Positur {f} (im Kabuki).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=200305>.

<sup>330</sup> Anmerkung: „[1] Form {f}; Gussform {f}; Matritze {f}; Schnittmuster {n}. [2] Modell {n}; Typ {m}; Stil {m}; Format {n}; Schema {n}. [3] überlieferte Form {f}. [4] {Budō, Sport, Unterhaltungskünste} Kata {f}; vorgegebene Ausführungsform {f}. [5] (vorgeschriebene) Größe {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=40318>.

Momentaufnahme, fest. Bei einer *mie* blickt der Schauspieler mit einem Auge geradeaus, während das andere diese Blickrichtung kreuzt.“<sup>331</sup>

Die Bewegungsabläufe, die Beleuchtung, besonders das Lampenarrangement und die dadurch erzeugte, abgehackte Kampfchoreographie in Kombination mit dem *mie* assoziieren nicht nur das Schattenspiel des expressionistischen Stummfilmes – Lotte Eisner beschreibt das Ende von Paul Lenis DAS WACHSFIGURENKABINETT als „jähren „Aufschrei“ des Lichts, die alles umstürzende Wucht des Dunkels, das expressionistische Aufreißen aller Formen“<sup>332</sup> – sondern auch das Anime. Dort wird nach wie vor gerade durch das Anhalten der Handlung Dynamik und Dramatik erzeugt. So zum Beispiel in der Episode 5 von FAINARU FANTAJĪ: ANRIMITEDDO (FINAL FANTASY UNLIMITED Regie Maeda Mahiro, 2001-2002), der Anime-Serie zu den Computerspielen. Hier kommt ein dramatischer Verzögerungsmoment zum Einsatz: Im Kampf von zwei Figuren, welche die Personifikationen eines weißen und eines schwarzen Drachens darstellen, setzt der böse weiße Jüngling seine sogenannte ‚Etüden-Kampfkraft‘ ein. Wie bei der Inszenierung des Einschlags der Atombombe wird der Moment vor der Detonation in Zeitlupe gedehnt, arretiert – und dadurch Spannung erzeugt.

Verzögerung kann aber auch anders, nämlich komisch, inszeniert werden: In der Episode 4 wird die wortwörtliche Umsetzung eines mentalen Vorgangs abgebildet. Verlangsamt und in überblendeten, phasenversetzten Einzelbildern und als ‚Point of view‘ wird das allmählich erfolgende schubweise Verstehen, Staunen wiedergegeben.

Im Zeichentrickbereich des Anime sind allerlei *mie*-Effekte allein durch das Weglassen von Figurenbewegungen aufgrund der ‚Limited Animation‘ zu beobachten, was auch dort einen hochartifizellen, holzschnittartigen Gesamteindruck hinterläßt. Ein extremes Beispiel hierfür wäre die erwähnte Anime-Vampirserie HERUSHINGU (HELLSING, 2001, siehe **Abbildung 7** <sup>333</sup>), die ebenfalls, wie FAINARU FANTAJĪ: ANRIMITEDDO vom Studio *Gonzo* ist, oder auch die das Sammelkartenspiel begleitenden Anime-Serien YŪ ☆ GI ☆ Ō. Die

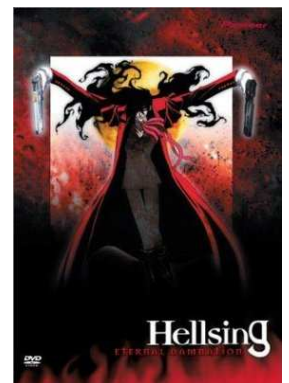


Abbildung 7

Holzschnittartigkeit im Anime stellt sich typischerweise als Standbildschnittfolge, gern auch aus extremen Blickwinkeln, also steilwinkeligen Unter- und Draufsichten dar. Das outrierte Ziehen der jeweiligen Superwaffen und auch der Sammelkarten mit den potent aussehenden Monstern von *Yugi* gleicht dabei in ihrem posierenden Einsetzen und Inszenieren der *mie*-Pose – abzüglich des schielenden Gesichtsausdrucks. Der Einsatz dieser Mittel bildet ein wiederkehrendes Element innerhalb der Dramaturgie einer Serie, auf die der Zuschauer nur gewartet hat: *matte mashita!* (wie der Zuschauer ruft, wenn das *mie* im Kabuki zum Einsatz kommt). Auch die vor allem im japanischen Fernsehen laufenden historischen Realfilmserien sind so eingetaktet, daß bestimmte dramatische Wendepunkte

<sup>331</sup> LEIMS Thomas: Kabuki. Holzschnitt. Japonismus: Japonica in der Theatersammlung der Österreichischen Nationalbibliothek. Wien, Köln, Graz: Böhlau, 1983. S. 12.

<sup>332</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 91.

<sup>333</sup> Vgl.: ADV FILMS (Hg.): Hellsing. TV. DVD. Volume 4, 2004. Cover.

immer zur gleichen Zeit stattfinden müssen. Oft beschweren sich deshalb Zuschauer, wenn sich hier das Timing um Sekunden verschiebt. Die Spannung entwickelt sich hier wie dort also aus einer Erwartungshaltung, die erfüllt werden muß, und nicht aus dem Unerwarteten.<sup>334</sup>

Im Fußball-Anime GAMBARE! KIKKĀZU dient der Stillstand sogar dazu, die Dynamik bei der Bewegung vom Ball, dem Schuß und dem schießenden Körper dramatisch darzustellen, aus dem Stillstand wird hier also Bewegung/Dramatik gewonnen.

Der Mangaka Ōtsuka Yasuo (geb. 1931) hat in diesem Zusammenhang das Verfahren der ‚Limited Animation‘ mit der geringen Anzahl der verwendeten Folien als eine bewußte, stilistische Entscheidung bezeichnet und hierfür den Begriff *tome'e* oder gezeichnetes Bild *kaki'e*<sup>335</sup>, also statisches, gestopptes Bild/Standbild eingeführt, das im Gegensatz zur ‚Full Animation‘ mit seinen *ugoki'e*, also dem dynamischen Bild, steht.<sup>336</sup>

Das Stilmittel des Gefrierens – und das spricht dafür, daß es sich hier um bewußte Stilentscheidungen handelt – läßt sich indes auch in einigen avantgardistischeren Realfilmen der Sechziger und Siebziger aus Japan nachvollziehen: Gleich zu Beginn von SASORI II (Itō Shunya) zum Beispiel, als die Heldin im Gefängnis liegt und dort in verschiedenen Sichten auf sie, in Verschränkung mit ihrer Untersicht-Perspektive auf den sie drangsaliierenden Gefängniswärter, zu sehen ist. Besonders stilsicher geht das herausragende Werk von Suzuki Seijun, das auf der Traditionslinie des Expressionistisch-Exzentrischen liegt, mit dieser Darstellungstechnik um, wo auch dort Schnittfolgen die Bewegung im Bild ersetzen; expressive *mie*-Montageserien also, die in den Film Einzug gehalten haben.

Das *mie* lebt außerdem fort im statisch-beweglichen Kamishibai (und der noch zu besprechenden Form der ‚Digital Graphic Novel‘), wo Bewegung durch Montage/Schiebeeffekte eigentlich stehender Bilder generiert wird.

Im Anime wird daher der Widerspruch zwischen Bewegung und Starrheit in die Montage und Linienführung verlagert, immer wieder ist hier ein großer Einfallsreichtum festzustellen. Das deutet außerdem auf holzschnittartige Verfahrensweisen hin, da es dort, zum Beispiel dem blitzezuckenden KIYOMORI NYŪDŌ NUNOBIKI NO TAKI NI YŪRAN NO TOKI AKUGENTA YOSHIHARA NO REI NANIWA von Utagawa Kuniyoshi, auch darum ging, in das starre Material, meist mittels Dramatik, Bewegung zu bringen.

Das holzschnittartige Spiel ist obendrein ein wichtiges Charakteristikum des expressionistischen Darstellers. Ein expressionistischer Prototyp war zuvorderst Ernst Deutsch, der einen eindringlichen Auftritt im expressionistischen Film VON MORGENS BIS MITTERNACHT hatte: Sein Stil wird folgendermaßen beschrieben:

---

<sup>334</sup> Anmerkung: Der Hinweis stammt von Fukutomi Noriko im Gespräch über die diversen Fernsehserien im japanischen TV.

<sup>335</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 224.

<sup>336</sup> LAMARRE Thomas: Full Limited Animation. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 107.

„Das holzschnittartige Gegeneinandersetzen unterschiedlichster Ausdrucksformen, noch dazu in stark pathetischer Spielweise, machte, in artifiziell-abstrahierender Form, zugleich eine menschliche Qualität in Deutschs Spiel aus“<sup>337</sup>.

Bei Werner Krauß konstatierte man, daß er, wie im Holzschnitt oder im Manga und Anime und bereits vor Murakami Takashis SUPER FLAT MANIFESTO, innerhalb der im Stummfilm fehlenden Dritten Dimension,<sup>338</sup> besonders seine Mimik und Gestik zu extrapolieren wußte. Seine Figurenzeichnung wirkte ausnehmend umrißhaft<sup>339</sup> – wieder ein Merkmal des Holzschnittes, des Anime, der Karikatur/des Manga. In Ernst Lubitschs Film DIE HOSE (nach Carl Sternheims Komödie von 1911<sup>340</sup>) gleitet der Schauspieler denn auch ins Komische und wird selbst zu einer Karikatur, als sein Körperumriß, in der Rolle des Beamten *Theobald Maske*, ganz denotativ auf dessen Verfressenheit verweisend, tatsächlich mit herausgestreckter Brust und Gesäß den bogenförmigen Schwung einer Wurst annimmt.<sup>341</sup> In dem japanisierenden Film DIE KWANNON VON OKADERA überführt Krauß die Überzeichnung des Körperlichen in die Unkörperlichkeit<sup>342</sup> – ganz im Sinne der ohnehin unkörperlichen japanischen Anime- und Mangafiguren.

Ebenfalls für seine Holzschnittartigkeit bekannt, die in der Starrheit seiner *Golem*-Figur gipfelte, war Paul Wegener.<sup>343</sup> Und vielleicht ist die Möglichkeit solcherlei Giganten wie den Golem unanimiert und dennoch auratisch zu inszenieren, eine Erklärung für die Fülle und den Erfolg von Riesenroboterserien in Japan.

Die gefrorene Ekstase von Conrad Veidt in CALIGARI und sein langsames, in Großaufnahme festgehaltenes Öffnen der starrenden Augen, sein Misemono-Dasein assoziiert wohl am stärksten die *mie*-Pose des Kabuki; gleichwohl seine Körpersprache in ORLACS HÄNDE: Dort gibt er den zum Kriminellen gestempelten Pianisten *Orlac*, dem nach einem Zugunglück Verbrecherhände angenäht worden sind. In dem Film von Robert Wiene sieht man ein zeitlupenartiges Pas de Deux der Verzweiflung: er will seine Gattin nicht mehr mit den Mörderhänden berühren. Veidt und seine Filmpartnerin gehen als Eheleute in stockenden Bewegungen aufeinander zu, brechen jäh voreinander in ihrer Bewegung ab und erstarren; dann

---

<sup>337</sup> KASTEN Jürgen: Ernst Deutsch - Ekstase eines Flagelanten. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 133.

<sup>338</sup> KASTEN Jürgen: Werner Krauß - Dr. Caligari, der verdrängte Bürger. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 105.

<sup>339</sup> Ebd. S. 99.

<sup>340</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 100.

<sup>341</sup> KASTEN Jürgen: Werner Krauß - Dr. Caligari, der verdrängte Bürger. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 109.

<sup>342</sup> Ebd. S. 106.

<sup>343</sup> WARTHEMÜLLER Peter: Paul Wegener - dämonischer Koloß. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 81.

wieder erinnert die schleichend gleitende und stilisierte<sup>344</sup> Langsamkeit ihrer Vorwärtsbewegung an die Spielweise des Nō.

Auch Donald Richie beobachtet visuelle Korrespondenzen zwischen dem Kabuki-Theater und dem filmischen Expressionismus, worin er eine Erklärung für den späteren Erfolg des expressionistischen Filmes in der Taishō- (1912-1926) und Shōwa-Zeit (1926-1989)<sup>345</sup> sieht:

„Das Kabuki-Theater brachte große Formen unverschatteter Farben auf die Bühne, wie man sie nun auch in expressionistischen Werken sah. Kabuki-Aufführungen waren außerdem in vergleichbarer Weise verzerrt. Die Schauspieler schrieten, brüllten und gestikulierten heftig und bewegten sich in choreografierten Abläufen durch stilisierte Bühnenbilder. Die Ziele des klassischen japanischen Dramas und der deutschen expressionistischen Stücke waren vergleichbar: Es ging darum, Emotionen möglichst direkt und lebhaft auszudrücken. In den expressionistischen Filmen lebte die Expressivität, die mit dem Darsteller assoziiert wurde, in jedem Detail der gedrehten Szene. Conrad Veidt, der in *Caligari* spielte, sagte, wenn das Dekor so gestaltet sei, dass es den mentalen Zustand der Figur widerspiegele, dann würde der Schauspieler dieses Dekor als hilfreiches Mittel empfinden, um seine Rolle zu entwerfen und zu leben. Dasselbe hätte jeder Schauspieler im traditionellen japanischen Theater sagen können.“<sup>346</sup>

In dieser Kabukihaftigkeit des expressionistischen Stummfilmes – respektive der Angleichung des Leibes an das Dekor – hallt demnach das Muster-Grund-Prinzip des Holzschnittes wieder. Auch bei Lang, Murnau, Wiene ist zu sehen, daß der Stil des expressionistischen Stummfilmes in direkter Wechselwirkung mit der Bildenden Kunst steht, was auch für das Kabuki gilt, da es ja in enger Verbindung mit dem Ukiyo'e zu sehen ist. Das *mie* ist daher eigentlich ein auf die Bühne gebrachter Holzschnitt. Hier ist das Bühnenbild Graphik geworden, denn im *ukiyo'e hanga*, dem japanischen Holzschnitt, wird dieser spannungsreiche Moment nochmals zur statischen Bildpose eines Kabuki-Darstellers und oft auch einer historischen Figur, wie ein Holzschnitt aus der Serie TŌTO RYŪKO SANJŪROKU KAISEKI MUKŌJIMA: MIYAMOTO MUSASHI (aus der Serie SECHSUNDREISSIG AKTUELLE UNTERHALTUNGSARTEN/FESTESSEN VON EDO, 1852).<sup>347</sup> Die Darstellung ist von Utagawa Kuniyoshi, der die Genres des Ukiyo'e außerdem um die der Kriegerbilder – *musha'e*<sup>348</sup> – also Heldenszenen aus realen Schlachten und Erzählungen, vornehmlich aus der strengen, buddhistisch geprägten Kamakura-Periode (1185-1333)<sup>349</sup> erweiterte. Sie markieren eine Wende in der Darstellung eines eher höfisch-weiblichen Männlichkeitsideals hin zu mehr Maskulinität. Der Druck zeigt die schauspielerische Darstellung des Volkshelden Miyamoto

---

<sup>344</sup> Vgl.: EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 193.

<sup>345</sup> INOUE Kiyoshi: Geschichte Japans. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag, 1993. S. 625.

<sup>346</sup> RICHIE Donald: Expressionismus im Film. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 34.

<sup>347</sup> Anmerkung: Der englische Titel lautet: THIRTYSIX CURRENT ENTERTAINMENTS OF EDO und ist entnommen dem Katalog: KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 27.

<sup>348</sup> SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 587, S. 249.

<sup>349</sup> PÖRTNER Peter: Japan. Von Buddhas Lächeln zum Design - Eine Reise durch 2500 Jahre japanischer Kunst und Kultur. Köln: DuMont Verlag, 1998. S. 52.

Musashi im ‚Close-up‘ und mit dramatischer Mimik vor der Kulisse von Mukōjima. Seine Augen in der *mie*-Pose sind geradezu auf expressionistische Art schwarz und betont umrandet.

#### 2.4.1.1. Aragoto und kumadori

Bei den Holzschnittarbeiten berühmter Stars – *yakusha'e* – sticht besonders die Arbeit der Schauspielerlinie der Ichikawa mit ihrer extravaganten Theaterbemalung hervor. Die Ichikawa haben den im *nishiki'e*, dem Vielfarbendruck,<sup>350</sup> festgehaltenen Schminkstil *kumadori* (隈取り<sup>351</sup>) entwickelt. Der arbeitet mit expressiven Farbkontrasten innerhalb der *aragoto*-Spieltechnik (荒事<sup>352</sup>), dem „bombastisch-männlichen Stil“,<sup>353</sup> den Ichikawa Danjūrō I und sein Sohn im 18. Jahrhundert einführen:

Um die Kraft der superstarken Puppenspielfigur (Bunraku/*ningyō jōrūri*) *Sakata Kinpira* noch mehr hervorstellen, schminkten sie ihr Gesicht sowie ihren ganzen Körper mit den Verlauf von Muskeln und Adern hervorhebenden Linien. Hier bekamen auch die Farben ihre denotative Bedeutung, wie sie noch im Anime fortleben: Rote Linien im Gesicht verweisen auf den positiven Protagonisten, blaue kennzeichnen seinen Gegner, die böse Figur. So ist im Anime der Held *Naruto* zwar nicht in rot, sondern orange gekleidet, doch bei seinem nicht nur bösen Konkurrenten dominiert, wie im *kumadori*-Stil, das Blau. Besonders häufig findet man in vielen Anime die das Magische charakterisierende Farbkombination braun-violett, welche innerhalb des *kumadori*-Schminkstils für „Geister und mit übernatürlichen Kräften ausgestattete Figuren“ vorgesehen ist.<sup>354</sup> In der Serie NARUTO ist dies häufig bei Kampfgegnern, die zaubern können, der Fall, oder auch in Miyazaki Gorōs Anime GEDO SENKI (TALES FROM EARTHSEA, 2006) mit dem magisch bewanderten, androgynen Bösewicht, der sich eine ewig junge Erscheinung gezaubert hat. Interessanterweise weist der Expressionist Kandinsky den Farben in ÜBER DAS GEISTIGE IN DER KUNST im Hinblick auf ihre Wirkung und ihr Zusammenspiel mit der Form auch denotative Züge zu,<sup>355</sup> während Oskar Kokoschkas MENSCHENKÖPFE ebenfalls die Adern und Sehnen der Dargestellten drastisch überzeichnen. Der dramatisch bemalte Kabuki-Schauspieler jedenfalls wird aufgrund der Schminke und des ornamentalen Kostüms auf der Bühne zum lebenden Tableau; wird, genauso wie im expressionistischen Stummfilm, zum Gemälde oder zur Graphik und regte dann den „Graphiker

---

<sup>350</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 192.

<sup>351</sup> Anmerkung: *kumadori* (くま取り/隈取り/隈取): „[1]{Theat.} Schminken {n} (bei Kabuki und Peking-Oper). [2] {bild. Kunst} Schattierung {f} (zur Erzeugung einer Tiefenwirkung im Nihonga).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=59145>.

<sup>352</sup> Anmerkung: *aragoto* (荒事): „{Theat.} Kabuki-Genre {n}, in dem es um tapfere Krieger und grimmige Gottheiten und Dämonen geht.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=8780>.

<sup>353</sup> LEIMS Thomas: Einführung. Aragoto. In: LEIMS Thomas: Kabuki. Holzschnitt. Japonismus: Japonica in der Theatersammlung der Österreichischen Nationalbibliothek. Wien, Köln, Graz: Böhlau, 1983. S. 12.

<sup>354</sup> Vgl.: Ebd. S. 12.

<sup>355</sup> Anmerkung: Siehe: Kapitel V. Wirkung der Farbe und Kapitel VI. Formen-und Farbensprache. Vgl.: KANDINSKY Wassily: Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei. Bern: Benteli Verlag, 2004. S. 63-S. 116.



– und nichts anderes ist der Holzschnittmeister – natürlich zu äußerster Kunstfertigkeit an.“<sup>356</sup> Deshalb sind es auch die Farbkodierungen im Kabuki, die das Bühnenbild zur Graphik werden lassen (genauso wie die Farben in den viragierten Stummfilmen eine denotative Bedeutung inne hatten<sup>357</sup>). Es ist klar, daß es sich hier also, selbst bei realen Leibern auf der Bühne, um gezeichnete, überzeichnete Figuren handelt. Es ist die basale Technik des *kochō* (Übertreibung) im Manga (sie wurde im Zusammenhang mit Ernst Lubitsch bereits erwähnt) und diese Tatsache, im Verbund mit den gezeichneten Kabuki-Darstellern, betont nochmals die Fluktuationen zwischen Holzschnitt, Bühne und Film, die dann den Weg für die Anime-Ästhetik ebneten. In den Filmen DAS CABINET DES DR. CALIGARI und VON MORGENS BIS MITTERNACHT jedenfalls ist das Gezeichnet- und Überzeichnetsein intentional, wird dadurch doch der Schauspielerleib zum entmenslichten Objekt stilisiert.

Die harte Schminke im Kabuki läßt außerdem die Gesichtszüge erstarren, wodurch der Kabuki-Schauspieler nicht mit Mimik, sondern eben ganz holzschnittartig, mit den dramatischen Linien im Gesicht, die auch zu den *kata* gehören, arbeitet,<sup>358</sup> und dies ihn auch hier wieder in die Nähe von Anime-/Zeichentrickfiguren setzt. Das Gleiche gilt für die expressiv überschminkten Gesichter im expressionistischen Film; fieberfarben und „feuerrot“ kamen sie in der Theaterinszenierung daher – wie in der *WELTBÜHNE* anlässlich Georg Kaisers Stück VON MORGENS BIS MITTERNACHT moniert wird.<sup>359</sup> Doch das genau bringt uns zurück zum Faktum der Gefrorenheit in der *mie*-Pose. Diese verwandelt die gesamte Kabuki-Szene ins ‚Still‘/Standbild, also in ein Gemälde, einen Holzschnitt. Daher überschreiten auch die wie Gemälde (oder expressive Graphiken, Holzschnitte) durchkomponierten Stummfilm-Klassiker durch ihre Zwiesprache mit der Bildenden Kunst die Schwelle zur Raumkunst, während das Ukiyo‘e als Kabuki zur Zeitkunst übertritt und mit dem *mie* zur Bedingung des ‚Still‘-Kinos geworden ist. So sind vereinzelte ‚Stills‘ von expressionistischen Stummfilmen besonders einprägsam. Lang und Murnau kamen von der Bildenden Kunst, was sich bis in die Filmtitel zurückverfolgen läßt, so der MABUSE-Film: TEIL I: DER GROSSE SPIELER: EIN BILD DER ZEIT. Immer wieder gefrieren dort die Formen, die in Analogie zum Expressionismus stehen – bei Lang noch verstärkt durch seinen Hang zum Ornamentalen. Sie werden auch dort zum ‚Still‘, zum Standbild, zum *mie*. Selbst Orson Welles‘ Filme, die immer wieder das Weimarer Kino beerben, zum Beispiel sein karger und zugleich stilisierter MACBETH (1948), bleiben aufgrund ihrer hochexpressiven ‚Stills‘ – so Welles als *Macbeth* mit expressionistisch-gezackter Krone und düsterem Blick – im Gedächtnis und diese ‚Stills‘ sind dadurch letztlich zu

<sup>356</sup> Vgl.: LEIMS Thomas: Einführung. Aragoto. In: LEIMS Thomas: Kabuki. Holzschnitt. Japonismus: Japonica in der Theatersammlung der Österreichischen Nationalbibliothek. Wien, Köln, Graz: Böhlau, 1983. S. 12.

<sup>357</sup> Vgl.: SANNWALD Daniela (Hg.): Rot für Gefahr, Feuer und Liebe. Frühe deutsche Stummfilme. Berlin: Henschel Verlag, 1995. Vgl. Ebd. Kapitel: Weihnachtsgedanken. 1911. S. 20, Kapitel: Das Recht auf Dasein. 1913. S. 34, Kapitel: Die schwarze Kugel oder die geheimnisvollen Schwestern. 1913. S. 40, Kapitel: Und das Licht erlosch. 1914. S. 54, Kapitel: Die Teufelskirche. 1919. S. 68.

<sup>358</sup> Vgl.: LEIMS Thomas: Einführung. Aragoto. In: LEIMS Thomas: Kabuki. Holzschnitt. Japonismus: Japonica in der Theatersammlung der Österreichischen Nationalbibliothek. Wien, Köln, Graz: Böhlau, 1983. S. 12.

<sup>359</sup> GEHLER Fred: Der Raum des Dichters - Georg Kaiser. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 15.

gefrorenen *mie*-Posen des Kinos geworden. Das Dekor, die Beleuchtung, die Requisite und die Figuren in diesem Ensemble sind demzufolge die großen stilbildenden Instanzen des expressionistischen Stummfilmes, des Raumes, denn sie treten hier so überdeutlich und dramatisch hervor wie die Adern der im *kumadori*-Stil geschminkten Kabuki-Schauspieler.

Dominiert im Stummfilm zudem die Großaufnahme, ist auch im Kabuki das Mittel der Vergrößerung wesentlich: Innerhalb des *aragoto*-Stiles trägt der Krieger nicht ein, sondern drei Schwerter, die Perücke erweitert das Gesichtsfeld, und sein über und über mit Mustern bedeckter Kimono mit dem prangenden Ichikawa-Wappen ist „etwa um ein Drittel größer als normal.“<sup>360</sup> Doch, wie schon Yoshimura Kazuma im Aufsatz MANGA, FOTOGRAFIE UND PORTRÄTBILD<sup>361</sup> sowie im Interview<sup>362</sup> bemerkte, ersetzt genau diese vergrößerten und charakterisierenden Attribute später das das Gesicht ins Zentrum stellende photographische Medium. Noch in der Edo-Zeit wurden Personen durch ihre Bekleidung beschrieben. Einen Schritt in Richtung Manga- und Animeästhetik stellte indes der Übergang von der Übertreibung bei der Kostümierung der Figur auf dem Holzschnitt oder der Kabuki-Bühne hin zu Übertreibungseffekten des Gesichts mittels des filmischen ‚Close-up‘ dar.

#### 2.4.1.2. Rasende Hysterie und Denotation



Abbildung 8c

In der zuhauf  
vorkommenden,  
schreienden Grelligkeit  
von Manga- und  
Animefiguren und ihrem  
genauso häufigen



Abbildung 8a



Abbildung 8d

Verfallen in Posen und  
artifizierende  
Figurenarrangements liegt  
oftmals immer noch ein  
auffällig kabukihafter,  
hysterischer Gestus – der



Abbildung 8b

sich allerdings primär und dadurch massenmedial geprägt in den Gesichtern der handelnden Figuren widerspiegelt. So ist das Hysterische Bestandteil der konventionalisierten

<sup>360</sup> Vgl.: LEIMS Thomas: Einführung. Aragoto. In: LEIMS Thomas: Kabuki. Holzschnitt. Japonismus: Japonica in der Theatersammlung der Österreichischen Nationalbibliothek. Wien, Köln, Graz: Böhlau, 1983. S. 12.

<sup>361</sup> YOSHIMURA Kazuma: Manga, Fotografie und Porträtbild. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 198-S. 207.

<sup>362</sup> Vgl.: Interview mit Prof. Yoshimura Kazuma am 08. Oktober 2005 von 12 Uhr bis 13 Uhr, Seika-Universität, Kyōto.

Verwandlungsszene – *henshin* (変身)<sup>363</sup> im Mädchen-Anime und Manga, zum Beispiel BISHŌJO SENSŌ SĒRĀ MŪN (SAILOR MOON), AI TENSŌ DENSETSU WEDDINGU PĪCHI (WEDDING PEACH) oder KAMIKAZE KAITŌ JANNŪ (JEANNE, DIE KAMIKAZE-DIEBIN, Umezawa Atsunobu, 1999-2000) zumal der Kostümwechsel auf der Bühne bei Kabuki-Stücken auch zu einem beliebten Schauereignis gehört: Wieder ein Moment, auf den man gewartet hat! Diese Mädchen-Manga-Formationen mit der konventionalisierten ornamentalen Verwandlungsszene, in denen die Mädchen aus- und neu angekleidet werden und dabei in arabeske Posen verfallen, können außerdem mit Kracaues Beobachtungen zu den „Girleinheiten“ des Stummfilmzeitalters in seinem Essay DAS ORNAMENT DER MASSE<sup>364</sup> in Verbindung gebracht werden, zumal für Kracauer ebenfalls die zum Ornament gewordenen Figurenarrangements von Fritz Lang, vor allem in DIE NIBELUNGEN, besonders hervorstachen (hier eine Auswahl silhouettierend-ornamentaler, künstlich-affektierter und denotativer Figurenposes aus DIE NIBELUNGEN, **Abb. 8a-Abb. 8d**). Diese spiegeln sich nunmehr gleichfalls in diversen Kampfteam-Gruppen auch im Bereich des Jungen-Manga und Anime, zum Beispiel NARUTO, ONE PIECE, DORAGONBŌRU (DRAGON BALL), BAKUTEN SHŪTO BEIBURĒDO etc. Diese Kampfteam-Formationen können ebenso im Zusammenhang mit dem *mie* gesehen werden, da es hier gleichwohl um die Bildung pathetisch-effektvoller Posen geht. Dies konterkarierend hat auch das *Team Rocket*, die Gegner, in der POKEMON-Anime-Serie immer wieder ihren gleichen, aber in Details abgewandelten *matte mashita*-Auftritt. Ob Mädchen- oder Jungen-Manga – der Leib der Figur wird in der japanischen Popkultur demnach – ähnlich dem expressionistischen Stummfilm und sicherlich im Zusammenhang mit den erzählten Pubertäts-Stoffen – als Ornament gefaßt. Hingewiesen wurde ebenfalls schon auf Samura Hiroakis Manga MUGEN NO JŪNIN, in dem er als Markenzeichen den Todesstoß des Helden gegen seine Feinde in ein Ornament gefriert. Diese popkulturellen Konventionen des Posierens sind daher sicherlich Abstufungen des *mie*.

Dieser *mie*-Pose wohnt eine Hysterie inne, vielmehr eine leise Hysterie, die genau durch ihr ornamentales Erscheinungsbild ihre Exaltiertheit preisgibt. Die findet sich zudem in der stilisiert-ornamentalen Sterbeposur von Max Schrecks Vampir in Murnaus NOSFERATU (siehe rotviolett viragierte **Abbildung 9a**), seinem Blick durch das Fenstergitter in das Haus gegenüber (siehe türkis viragierte **Abbildung 9b**) oder seine in extremer Untersicht gehaltene Pose auf dem Deck des Totenschiffs (siehe blau viragierte **Abbildung 9c**). Max Schreck erstarrt affektiert und diagonal-arabeskenhaft, bevor ihn die Sonnenstrahlen durchbohren, während Conrad Veidts stumme Bewegungen so ausdrucksvoll daherkommen, daß sie diese leise Hysterie im expressionistischen Stummfilm aufs Lauteste bemerkbar machen. Lotte Eisner meint, daß im Expressionismus ständig „seelische Vorgänge exteriorisiert“ würden.<sup>365</sup> Das gilt genauso für das Anime (und Manga). Die expressionistische Darstellung ist ein Ausdruck

<sup>363</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 99.

<sup>364</sup> KRACAUER Siegfried: Das Ornament der Masse. In: KRACAUER Siegfried: Das Ornament der Masse. Essays. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1963. S. 52.

<sup>365</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 18.

stilisierter Exaltiertheit und Erregung, der besonders Conrad Veidt oder Brigitte Helm mit ihrer harpienthaften Ruckartigkeit (siehe **Abbildung 10** aus METROPOLIS) und ihrem ins Maskenhafte gesteigerten Gesicht<sup>366</sup> als Roboter-Frau gelang.

Während in Conrad Veidts leise Schritte obendrein das „O Mensch“<sup>367</sup>-Pathos der expressionistischen Dichtung gelegt ist, ertönen in den in japanischer Sprache synchronisierten



Abbildung 9a

Anime oftmals das Greinen und die grellsten Ausrufe existentiellen Leids, oft ein unglaubliches Geschrei also. In nichts stehen sie dem „Seelen-Exhibitionismus“ der expressionistischen Epoche nach.<sup>368</sup> Auch im Anime müssen offenbar „im schaurigen Schmerzensschrei“ Herz, Nerven – Conrad Veidt galt als „Nervenschauspieler“<sup>369</sup> – wie in Max



Abbildung 9b

Beckmanns Gemälde NACHT (1919), das er anlässlich des blutigen Märzaufstandes malte, preisgegeben werden.<sup>370</sup> Das scheint jedenfalls deutlich mit der stummen Hysterie des schauspielerischen Aktes im expressionistischen Stummfilm zu korrespondieren – genauso wie mit der Künstlichkeit der Stimmführung im Kabuki.



Abbildung 9c

Dort werden - wiewohl auch im Nō und im Bunraku – die Darsteller/Puppenführer durch von ihnen abgetrennte Erzählerstimmen im Hintergrund begleitet, was wieder mit dem Benshi-Kino, der stummfilmanalogen Erzähltradition und der häufig kreischenden Synchronisation im Anime-Studio in Einklang zu stehen scheint, zumal die Sprecher –*seiyū* – wie



Abbildung 10

der Benshi im Stummfilmkino heute oft zu großen Stars werden,<sup>371</sup> ein Phänomen, das sich zum Teil sogar auch auf die deutschen Sprecher von Anime in Fankreisen übertragen hat. Zelebriert wurde die Trennung von Stimme und performativem Körper durch den Benshi. Der japanische Stummfilm sei, so Noël Burch, nämlich fast noch stummer als der internationale Stummfilm

<sup>366</sup> Ebd. S. 138.

<sup>367</sup> Ebd. S. 18.

<sup>368</sup> Ebd. S. 136.

<sup>369</sup> BLUME Rainer, FRITSCH Werner: Conrad Veidt - die Nachtgestalt. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 122.

<sup>370</sup> GEHLER Fred: Der Raum des Dichters - Georg Kaiser. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 15.

<sup>371</sup> BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 57.

gewesen und die Sprache noch abgetrennter vom Leib der Darsteller. Die Dialoge in Form von Zwischentiteln hätten oft gefehlt, sodaß die Sprache, die sich einzig über diesen Filmerklärer vermittelte,<sup>372</sup> deutlich abgesondert war. Noch im Anime laufen die Lippenbewegungen der Anime-Figur selten mit der ihres Synchronsprechers gleich, wodurch auch dort die Sprache und der Leib der Figur deutlicher voneinander separiert sind; anders als im westlichen Zeichentrickfilm. Und auch das obligate Darstellungsmittel der ‚Voice Over narration‘ im Film noir trennt die Erzählstimme vom Darstellerleib und scheint aus dem ‚Off‘, also aus der Ferne zu kommen.<sup>373</sup>

Expressionistische Ekstase<sup>374</sup> trifft auf Japanische: Während Roland Barthes bei der Betrachtung eines Bunraku noch die westliche Bühne und die japanische Bühne zwischen „Arbeit“ (Japan) und „Hysterie“ (westliches Theater) scheidet,<sup>375</sup> meint Mariann Lewinsky mit ihrem überspannenden Blick von Nō, Kabuki und Bunraku hin zum japanischen Stummfilm und dem Benshi-Kino zurecht, man fände in Japan doch eher „die Kombination der beiden Ebenen“.<sup>376</sup> Dem ist sich vollkommen anzuschließen, denn eine Hyperbolik, die in Hysterie übergeht, war, wie oben dargestellt, gerade aus dem Bunraku-Stoff (Kabuki und Bunraku teilen sich Themen und Sujets) des Superhelden *Sakata Kinpira* erwachsen: Die Ichikawa entwickelten eben gerade zur Dramatisierung den hyperbolischen *aragoto*-Stil und die schrille *kumadori*-Bemalung. Darüber hinaus beobachteten Susan Napier und die Experten, die sie anführt, eine ausgerechnet männliche Hysterie in dem sexuell drastischen Fantasy-Anime UROTSUKIDŌJI. In der apokalyptischen Riesenroboterserie SHINSEIKI EBANGERION (NEON GENESIS EVANGELION, 1995-1996) bemerken sie einen dazu noch überlagerten, hysterischen Tonfall, was im gleichen Maße auch für die Bebilderung dieses Anime gilt.<sup>377</sup> Die hysterische Ton- und Bildästhetik ist vor allem bei den rasenden Schmerzensschreien, der „seelischen Explosion“<sup>378</sup> der Hauptfigur *Shinji* – wann immer er sich mit seinem Riesenroboter synchronisiert, um zu kämpfen – in SHINSEIKI EBANGERION gegeben. Durch Mark und Bein geht auch der Schrei „*Maetel!*“ in SAYŌNARA, GINGA TETSUDŌ SURĪ NAIN: ANDROMEDA SHŪCHAKUEKI (Regie Rintarō, Idee Matsumoto Reiji, 1981), ausgestoßen von *Tetsuro Hoshino*, der durch die Galaxis reist, um sich einen unzerstörbaren Körper aus Metall bauen zu lassen. Peter Pörtner kennt diese existentiellen Laute aus dem Kabuki: Beim

<sup>372</sup> Anmerkung: Vgl.: BURCH Noël: To the Distant Observer. Form and meaning in the Japanese cinema. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1979. S. 78.

<sup>373</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 31ff.

<sup>374</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 18.

<sup>375</sup> BARTHES Roland: Das Reich der Zeichen. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1981. S. 85.

<sup>376</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 112.

<sup>377</sup> NAPIER Susan J.: Anime. From Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Pelgrave, 2001. S. 202.

<sup>378</sup> GEHLER Fred: Der Raum des Dichters - Georg Kaiser. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 12.

Aufschrei, *serifu*,<sup>379</sup> verliere die Sprache ihren „Mitteilungs- und Zeichencharakter“, wird zum denotativen Verweis auf sich selbst. „Schrei“, „Schluchzen“, „Wimmern“ gerinnen im *serifu* zum „Naturlaut“<sup>380</sup> – wie bei der Kalligraphie Schriftbild und Naturgegenstand miteinander in Analogie zu stehen scheinen (was hinsichtlich der Tuschemalerei bereits erörtert wurde). Dementsprechend werden auch die onomatopoetisch ausgestoßenen Laute im Manga als *serifu* bezeichnet.<sup>381</sup> Das *serifu* gleicht deshalb, genauso wie die Grelligkeit der Kabuki-Schminke, der expressionistischen Bühnenmaske, dem „expressionistischen Schrei“,<sup>382</sup> den Hans-Georg Kemper und Silvio Vietta in der expressionistischen Lyrik als „die vielfach in verkrampfter Sprachpose erstarrte Suche nach d e m Menschen“ identifizieren und der damit erneut eine Spielart des *mie* ist.<sup>383</sup>

KOROSHIYA ICHI: THE ANIMATION EPISODE 0 (ICHI THE KILLER, Ishidaira Shinji, 2002) und im Prequel 1-ICHI (Tanno Masato, 2003), sowie der darauf basierende Realfilm (*jisshaban*<sup>384</sup>) unter der Regie von Miike Takashi KOROSHIYA 1 wurde bereits im Zusammenhang ihrer Misemono-affinen Verstümmelungsthematik mit Paul Lenis Stummfilm THE MAN WHO LAUGHS sowie den Manga Maruo Suehiros zusammendacht. In dem Film gibt der manipulierte, mit Klingen am Anzug bewährte psychisch labile Mörder *Ichi* in seiner ganz persönlichen „Vernichtungsraserei“<sup>385</sup> außerdem seltsame Laute von sich, die das *serifu* assoziieren. In seiner Figur gipfelt obendrein eine verstörende Kampfekstase, die man in anderer Form aus den konventionellen Heldenteam/Kampf-Formations- Manga- und Anime kennt, und in denen auch diese Figuren zumeist in andere Bewußtseinszustände zu tauchen vermögen. Höhepunkte der Vernichtungsraserei bilden zum Beispiel die Manga BERUSERUKU (BERSERK,<sup>386</sup> seit 1989) oder GANMU (BATTLE ANGEL ALITA, Kishiro Yukito, 1990): Dort vereinen sich „expressionistische Brunst“, „Todessehnsucht“,

<sup>379</sup> Anmerkung: *Serifu* (,せりふ; セリフ [2] (台詞; 科白“): „[1]Text {m}; Rollentext {m}; Text {m} zu einer Rolle. [2] Worte {npl}; Rede {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=117443>.

<sup>380</sup> PÖRTNER Peter: Kabuki. In: BRAUNECK Manfred, Gérard SCHNEILIN (Hg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag, 1992. S. 483.

<sup>381</sup> Vgl.: <http://ja.wikipedia.org/wiki/台詞> am 16.08.2008 um 14:29 Uhr.

<sup>382</sup> GEHLER Fred: Der Raum des Dichters - Georg Kaiser. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 13.

<sup>383</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 69.

<sup>384</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 109.

<sup>385</sup> GEHLER Fred: Der Raum des Dichters - Georg Kaiser. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 14.

<sup>386</sup> MIURA Kentarō: Berserk. Band 1-8. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2001., MIURA Kentarō: Berserk. Band 9-11. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003., MIURA Kentarō: Berserk. Band 12-13. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002., MIURA Kentarō: Berserk. Band 14. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003., MIURA Kentarō: Berserk. Band 15-20. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002., MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 11. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2007., MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 12-13. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2008., MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 15. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2008., MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 14. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2009., MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 16ff. Nettetel-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2009.

„Aggression“, „Religiosität“, „das Eintauchen ins Kollektiv“, das bis zur „Menschheitsbeschwörung“ gehe<sup>387</sup> – also durchaus expressionistische Haltungen.

Miura Kentarōs *BERSERK* pendelt zwischen einer Dämonensphäre – die Apokalyptik des von den Expressionisten hochverehrten Hieronymus Bosch und die Gebrüder Grimm<sup>388</sup> zitierend – und einem phantastischen, mittelalterlichen Europa/Deutschland; einige Figuren tragen deswegen sogar deutsche Namen, zum Beispiel *Rosine*,<sup>389</sup> oder *Erika*,<sup>390</sup> etc. Auch diese Welt scheint wie die expressionistische „so durchlässig geworden, daß ihr jeden Augenblick Visionen und Phantome zu entströmen scheinen“.<sup>391</sup> Neben christlichen Verfremdungen (*deforme*), hat der selbst wie manisch arbeitende Mangaka Miura Kentarō<sup>392</sup> für das Außerkontrollegeraten und das Verfallen des Helden in seinen Vernichtungswahn eine entsprechend entfesselte Bildgewalt gefunden, die sich an den nordischen Berserkermythos angelehnt hat. Diese Figur, der Söldner *Guts* (*Gatsu*), ist darüber hinaus dem Götze von Berlichingen bis zur eisernen Hand, dessen eiserner Armprothese, nachempfunden.

Auch die Cyborg-Heldin *Alita* in *GANMU* kann in Kampfiraserei geraten, denn sie ist mit einem künstlichen Berserker-Cyborgleib ausgestattet. Ihre Fähigkeit ist die *Panzerkunst* – dieses Wort ist in der englischen Fassung ausdrücklich in deutscher Sprache geschrieben, und es finden sich in *GANMU*, das dazu mit einer an Friedrich Nietzsche gemahnenden Philosophie unterfüttert ist, noch weitere deutsche Referenzen, darunter der Name *Gerda*, der ihrer *Panzerkunst*-Ausbilderin – es werden im japanischen Original also Katakana-Nachbildungen der deutschen Worte sein.

Den Berserker-Modus gibt es im übrigen auch in vielen (japanischen) Computerspielen, so in *FINAL FANTASY XII*, worin die Figuren sich hysterisch schwarzrot verfärben und kämpfen, aber, weil sie dann außer Kontrolle sind, sich nicht mehr mit dem ‚Controller‘ steuern lassen.

Im Gekiga *KOZURE ŌKAMI* ist bereits, als Steigerung der Steigerung von epischem Blutgemetzel eine über mehrere Bände gehende Geschichte um ein historisches Maschinengewehr installiert, mit dem der Protagonist zuletzt in gigantischen Detonationen die Gegnerreihe durchbricht und dabei mehr Feinde als sonst mit seinem Katana niedermäht.<sup>393</sup>

Bei *KOZURE ŌKAMI*, *BERUSERUKU*, *GANMU* und *SHINSEIKI EBANGERION* werden in ihrer Vernichtungsiraserei somit Aspekte des Hysterischen angesprochen, die in der expressionistischen Formation Berührungspunkte finden und oft, besonders im Gekiga, noch

---

<sup>387</sup> GEHLER Fred: Der Raum des Dichters - Georg Kaiser. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 14.

<sup>388</sup> MIURA Kentarō: *Berserk*. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2001. S. 4., S. 230.

<sup>389</sup> Vgl. MIURA Kentarō: *Berserk*. Band 15 und 16. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002.

<sup>390</sup> MIURA Kentarō: *Berserk*. Band 17. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002.

<sup>391</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 18.

<sup>392</sup> MIURA Kentarō: *Berserk*. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2001. S. 229.

<sup>393</sup> Vgl. KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: *Lone Wolf and Cub*. Band 5-7. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2001., KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: *Lone Wolf and Cub*. Band 7. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2001. S. 40ff.



mit mit dem künstlichen Stil einhergehenden „gesellschaftskritischen“<sup>394</sup> Elementen kombiniert sind, zumal Thematiken des Grenzgängertums, Besessenheit und des Wahns im expressionistischen Kino bis Film noir dominant zum Vorschein treten.<sup>395</sup>

Eine gänzlich andere Note erhält die Hysterie in den häufig kreischend komischen Anime und Manga, die der (Love) Comedy zugerechnet werden. Sie bedienen das Basiselement *yūmoa* (Humor): Beispiele hierfür wäre die Tollhausatmosphäre in der Serie RABU HINA (LOVE HINA, 2000) mit seinen überkandidelten Mädchenfiguren und dem ebenso hysterisch-pubertierenden männlichen Helden, die alle unter einem Dach leben. In NIA ANDĀ SEBUN (NIEA\_7, 2000), eigentlich ein Science Fiction-Stoff, übernimmt eine anstrengend laute und überzeichnete Außerirdische die Rolle der Hysterischen. Hysterische Affektiertheit läßt sich zudem bei Manga mit erotischen Elementen finden; zum Beispiel die gespielte Empörung oder Scham bei den sogenannten ‚Panty Shots‘ – *panchira* (パンチラ)<sup>396</sup> –, also den Blicken unter den Rock einer attraktiven weiblichen Anime-Figur. Sie sind sicherlich eine Steigerung von Lubitschs neckenden Blicken durch Schlüssellöcher oder der ausschlaggebenden Anzüglichkeit in DIE HOSE, in derselben plötzlich Jenny Jugo im gleichnamigen Film (der eigentlich *Die Unterhose* heißen müßte) zur Erregung der umstehenden Kirchenbesucher am Anfang des Films dasteht.

Und auch im Aufnahmestudio von ONE PIECE (seit 1997, Uda Kōnosuke), NARUTO und DORAGONBÖRU, also den klassischen Kampfteam-Formationen, scheint eine angestrenzte Aufgeregtheit geherrscht zu haben, wie das fiebrige Kampfgeschrei beweist. Schließlich, im ansonsten stummen – weil unsynchronisierten – Manga, zum Beispiel TENJŌ TENGE (auch als Anime), agiert und empfindet eine Kampf-Mädchen- und Jungen-Gruppe in der Schule mit aufreizender Penetranz, Hysterie und Höschenerotik, sodaß der Fokus auf die äußerst aufgeblähten Kämpfe den ansonsten schulischen Rahmen auf das Unrealistischste verzerrt. Die oft, nicht immer, auffallend penetrante Stimmführung, das häufige Gekreische in Anime geht daher mit einer entsprechend überspitzt und überzeichneten Figurenführung einher, die zuvorderst natürlich auch mit dem Comic- und Zeichentrickmedium zusammenhängt:

So haben Manga und Anime eine Vielzahl von visuellen Zeichen leicht lesbarer und wieder erkennbarer Bedeutungen, genannt *manpu* (漫符<sup>397</sup>), u.a. für die Hysterie erfunden, die sich in beiden Medien überschneiden und im Manga auch wieder in ihrer Stummheit wortwörtlich zu nehmen sind. Sehr häufig kommt, wieder an das *mie* gemahnend, das starre Umfallen in der momentanen Körperhaltung, ein Krakeligwerden oder ein generelles Erstarren vor. Der Begriff *akkanbē* (あつかんべー) umschreibt dabei jegliche Art von Kindergrimassen,

---

<sup>394</sup> RICHIE Donald: Expressionismus im Film. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 36.

<sup>395</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 43, S. 47.

<sup>396</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 185.

<sup>397</sup> Ebd. S. 144.



wie ein Augenlid herunterziehen oder Zunge herausstrecken.<sup>398</sup> Oft werden, an den *kumadori*-Stil erinnernd, vor allem gereizte Zornesadern an Stirn und Schläfe in typischer Kreuzform gezeigt. Zeichen von Streß ist auch ein riesiger einzelner Schweißtropfen.<sup>399</sup> In diesem Zusammenhang sei auch noch einmal an die Drastik von Oskar Kokoschkas Serie MENSCHENKÖPFE erinnert; an ihre, wie im *kumadori*-Schminkstil des Kabuki, hervorgehobenen Nerven, Muskeln, Adern und Sehnen sowie die feinnervige Stirn eines Conrad Veidt. Augen können im Inneren (krakelig) spiralig (wahnsinnig) werden oder Halbmonde bilden, um einen übertrieben verschlagenen oder scheelen Blick darzustellen, zum Beispiel die beiden Sidekick-Bauernmädchen in der auf Kurosawa Akiras Film SHICHININ NO SAMURAI basierenden Anime-Serie SAMURAI SEBUN (SAMURAI 7 Regie Takizawa Toshifumi, 2004). Schlitzaugen oder X-förmige Augen sind wie die verschämte oder auch resolute X-Beinigkeit bei Mädchen in kurzen Röcken außerdem übertriebene, manchmal komische Effekte. In der Folge KÖNIG DER BANDITEN (Folge 212) in der neunten Staffel der Anime-Serie NARUTO klackern eben demjenigen alle Zähne heraus und sein Gesicht altert in Sekundenbruchteilen, doch die zahnlose Runzeligkeit des Helden ist erneut nur ein hyperbolischer Effekt, der den szenischen Fluß aus seinem Gefüge herauskatapultiert, arretiert, um danach alles zurückzusetzen, als wäre nichts geschehen und der Held lächelt in seiner Reset-Version so strahlend und keck wie zuvor.

Endlose Tränenbäche, wie sie in SAMURAI 7 in der Episode 10 von einer Figur verschüttet werden, findet man indes schon in der Komik von Ernst Lubitsch: Als die holde Räuberbraut (Pola Negri) in DIE BERGKATZE von ihrem mißlungenen Tête-à-Tête mit dem feschen Gardeoffizier zurückkehrt, sieht man schon von weitem Wasserrinnensale aus einem der Zelte herauslaufen. Die *Bergkatze* schlägt das Zelt zurück: Da sitzt ihr verlassener Räuberbräutigam und weint bitterlich einen endlosen Tränenfluß, weil er so schmähsch von ihr sitzengelassen wurde. Diese Stummfilmszene bedarf keiner wörtlichen Übersetzung mehr.

Blut ist an sich schon hysterisch, und so ist das unkontrolliert heraussprudelnde Nasenbluten (*hanaji*; 鼻血) zum Standardausdruck sexueller Erregung und Peinlichkeit bei männlichen Manga- und Animefiguren geworden.<sup>400</sup> Im Manga weist eine verdunkelnde Gesichtsschraffur auf Zornesröte hin, locker schraffierte Wangen deuten auf Erhitzung von Mädchen-/Frauenfiguren in sexuellen Situationen; sie sind hin- und hergeworfen zwischen Hysterie, Erregung und Scham. Rauch aus Nase, Mund und Ohren kann man nicht nur in japanischen Produkten beobachten, sondern auch im westlichen Zeichentrick und Comic. Die Niedlichkeit mancher Figuren wird oft in Situationen der Wut oder Empörung von einem zum gefährlichen Reißzahnmond mutierten Harmlosgesicht konterkariert. Ein breit aufgerissener, quäkender oder heulender Mund tritt weitaus öfter bei sich hysterisch gerierenden weiblichen Figuren, jedoch auch bei männlichen Charakteren auf und ist wieder zu den kindlichen *akkanbē* zu zählen. Die

<sup>398</sup> Ebd. S. 11.

<sup>399</sup> DRAZEN Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 53.

<sup>400</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 95.

Deformationen/Verfremdung – *deforme* – ist neben *yūmoa* (Humor), *kochō* (Übertreibung) und *shōryaku* (Verkürzung)<sup>401</sup> eines der vier konstituierenden Elemente in Manga und Anime. Eine Verkürzung findet sich so nochmals in der Serie FINAL FANTASY UNLIMITED. In der Episode 5 wird die Figur *Cid* (auch ein Protagonist aus dem Computerspiel FAINARU FANTAJĪ) elliptisch von einer Stelle zur nächsten seines ultratechnischen Wassergefährtes versetzt, um den Prozeß des geschäftigen Werkelns an seiner Erfindung über diese Verschiebung der ansonsten statischen, unanimierten Figur zu dokumentieren. Der Effekt ist zugleich komisch und effizient.

Diese vier konstituierenden Elemente sind außerdem selbst Zeichen der Hysterie: Herausspringende, auch geäderte Augen, der ausladende, sogar bis zur Erde heruntersackende Unterkiefer – so in der Episode EINE CHANCE FÜR CHAZZ (Episode 2 der zweiten Staffel der YŪ☆GI☆Ō-Nachfolge Serie YŪ☆GI☆Ō DYUERU MONSUTĀZU GX, 2004-2008), wo sich ein Gesicht sogar zu einer Nußknackerform verwandelt und damit den ausladenden Unterkiefer ins Groteske hinüberzieht. Auch das theatralische Heruntersinkenlassen der Schultern von den *Pokemon*-Gegenspielern *Team Rocket* (zum Beispiel in MEWTU STRIKES BACK) hebt überdeterminierte Gefühlsausbrüche hervor. Außerdem zu nennen ist das Wechseln einer Figur in ein geziertes, cartoonartiges Zeichenstadium, ihr Übergehen ins Skizzenhafte. Auch das Schrumpfenlassen von Figuren (in Kombination mit dem quäkenden Mund) ist eine Form hysterisch aufgeladener Übertreibung (*kochō*). Selbst Sprechblasen oder die Panels können mit unterschiedlicher Emblematisierung Lautstärke und Gefühlsfärbung, eine explodierend-kreisende Atmosphäre zum Ausdruck bringen. Die Energielinien im Manga akzentuieren noch dazu heftiges Gestikulieren, zum Beispiel das Rudern der Arme.

Der Raum, den die Zeichen im Anime und Manga demnach einnehmen und dadurch die Binnenhandlung überfluten, dominiert alles andere. Die überbordenden, hyperbolischen Signifikate, die mittlerweile in Japan, neben den Schriftsystemen Katakana, Hiragana und Kanji als weitere Zeichensysteme deutbar sind,<sup>402</sup> steigern somit die Intensität des Dargestellten. Dies knüpft an Roland Barthes' Feststellungen in DAS REICH DER ZEICHEN zum Wesen der japanischen Schrift an, wo sich Übereinstimmungen zwischen Stummfilm, Kabuki, Manga und Anime festmachen lassen:

„Nun zeigt sich, daß in diesem Land (Japan) das Reich der Signifikanten derartig ausgedehnt und um so vieles weiter als die Sprache ist, daß der Austausch der Zeichen trotz der Undurchsichtigkeit der Sprache und zuweilen gar wegen ihr einen faszinierenden Reichtum, eine bestrickende Beweglichkeit und Subtilität besitzt.“<sup>403</sup>

Überbordende Zeichen sind, wie zu sehen war, dem Kabuki wie dem expressionistischen Stummfilm über Kulisse und vor allem Figurendarstellung zu eigen (noch bei Fritz Langs

<sup>401</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 25.

<sup>402</sup> Vgl.: BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 29.

<sup>403</sup> Roland Barthes: Das Reich der Zeichen. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1981. S. 22-S. 23.

amerikanischen Filmen macht Frieda Grafe „Formen von Überdeterminierung“ aus<sup>404</sup>), denn der Stummfilm muß mangels Sprache zu wortwörtlichen, universell verständlichen Gesten und Mimiken greifen. In DER SICHTBARE MENSCH hat Béla Balázs den Zusammenhang von Bild und Gebärde im Stummfilm und deren Lesbarkeit dargelegt.<sup>405</sup> Er geht sogar der Vision einer „Grammatik“ der Mimik und Gebärden in der Stummfilmkunst nach; der Kinematograph ermögliche irgendwann gar ein „Lexikon der Gebärden“.<sup>406</sup> Da der „Ursprung der Sprache die *Ausdrucksbewegung*“ sei, könne das stumme Kino eine Art Esperanto der Mimik entwickeln.<sup>407</sup> Diese Vision hat der Stummfilm und nun die in aller Welt verständliche Sprache des Anime und Manga aufgrund ihres denotativen Charakters eingelöst. Neben der selbstreflexiven Beschäftigung der Filmemacher des Weimarer Kinos mit dem Medium im Medium, gibt es deshalb in Stummfilm, Anime und Manga eine Unmenge an Bezeichnenden, ein System selbstreferentieller Denotationen die bis in die Viragierung des Stummfilms hineinspielen<sup>408</sup> – bei Fritz Lang sollten sie in seiner Amerikaphase „Assoziationssymbole“ heißen<sup>409</sup> – die den Betrachter im Inneren des filmsprachlichen Traumgeschehens belassen; allein deren Übertriebenheit um der Verständlichkeit willen ist gekennzeichnet von Hysterie.

Noël Burch stellt auf der Grundlage von Roland Barthes' REICH DER ZEICHEN vor allem Unterschiede der Darstellungsarten des östlichen und westlichen Filmes – hier allerdings vorwiegend des Hollywoodkinos – heraus.<sup>410</sup> Für den japanischen Film sei eben diese Übersättigung an Zeichen, die Flächigkeit, beziehungsweise dessen Akzeptanz der Fläche anstelle einer naturalistischen Inszenierung von Tiefe, bezeichnend. Diese Stilistik, so meint Burch, hätte jedoch auch DAS CABINET DES DR. CALIGARI als erster westlicher Film systematisch verwendet.<sup>411</sup> Wie im japanischen Film ist dort die Konzentrierung auf die Oberfläche charakteristisch. Die zeichenüberfluteten Oberflächenreize überborden expressiv die Diegese. Wie schon anhand der McCloud'schen Bildfolgen – der Kategorie „von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“,<sup>412</sup> die offensichtlich in japanischen Comics (Manga) bevorzugt wird – zu sehen war, stiften dort die Momente, Eindrücke, Gesichtspunkte Sinn, die allein von atmosphärischer und visueller Qualität sind. Die Erzählung ist dabei oft dermaßen souverän, daß sie in der Lage ist, hinter ihre optischen Darstellungsmittel zu treten, die dadurch erzählerische Funktionen erhalten, daß sie überwiegend wortwörtlichen Charakters sind. Diese hochgradig denotativen Künste gesellen sich, bis ins Anime hinein, zu einer zeichenhaften,

---

<sup>404</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 36.

<sup>405</sup> BALÁZS Béla: Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001. S. 16.

<sup>406</sup> Ebd. S. 18.

<sup>407</sup> Ebd. S. 17.

<sup>408</sup> SANNWALD Daniela (Hg.): Rot für Gefahr, Feuer und Liebe. Frühe deutsche Stummfilme. Berlin: Henschel Verlag, 1995.

<sup>409</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 41.

<sup>410</sup> BURCH Noël: To the Distant Observer. Form and meaning in the Japanese cinema. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1979. S. 13-S. 14ff.

<sup>411</sup> Ebd. S. 117ff.

<sup>412</sup> Vgl.: McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 78-S. 79.

graphischen Auffassung von Kino.<sup>413</sup> Im *aragoto*-Spiel und dem *kumadori*-Schminkstil des Kabuki entdeckte man also die ganze zeichenhafte Hyperbolik, die auch dem expressionistischen Stummfilm zu eigen ist. So sind beide, Kabuki und expressionistischer Stummfilm, sowohl Grenzgänger zwischen Theater und Film als auch zwischen Holzschnitt und Bühne, was erklärt, warum der expressionistische Stummfilm gemäldeartige, holzschnittartige Stimmungen aufweist, die vom zeichenhaften Dekor bis zu bestimmten Spieltechniken reichen: Manga, Anime, expressionistischer Stummfilm verwenden trotz konnotativen Gehalts auffällig viele denotativ visuelle Darstellungsarten.<sup>414</sup> Um eine offene, atmende, oftmals zyklisch geführte Erzählstruktur sinnfällig abzuwickeln und Abstraktion zuzulassen, bedarf es – oft in Überlagerung – überbordender, hyperbolischer Signifikate, die in ihrer visuellen Funktion den erzählerischen Bogen wieder stringent schließen. Sie sind wie die Heringe am Zelt: Wenn es sie nicht geben würde, flöge das offene Kunstwerk davon. So ist es fixiert.

#### 2.4.2. Kabuki und Stummfilm

Das Kabuki weist ganz direkte Verbindungen zum (Stumm-)Film auf. Der frühe japanische Stummfilm gilt als sogenanntes „Bollwerk der Tradition“.<sup>415</sup> Film und Kabuki stehen in Japan daher sogar strukturell noch enger beisammen als das Nō und der Film (mit Ausnahmen wie dem Film KURUTTA IPPĒJI). So stellten die ersten japanischen Stummfilme, wie bereits ausgeführt, statisch abgefilmte Kabuki-Stücke dar. Noch in Makino Shōzōs (1878-1929) früher Filmadaptation des CHŪSHINGURA- Stoffes (DIE RACHE DER 47 SAMURAI<sup>416</sup>, 1913/1914 oder 1917) stellt er das *mie* oft an das Ende einer Szene und das Filmbild wird, wie im expressionistischen Stummfilm, zum Tableau Vivante.<sup>417</sup> Es zeigen sich weiterhin die „stilisierten Kampfszenen“, und die „Distanzierungselemente“,<sup>418</sup> wie sie auch anhand der Kabuki-Inszenierungsweise beschrieben wurden. Aus dem Kabuki ist, obwohl sich die Schwerter dort nicht berühren, außerdem das Genre des Schwerterfilmes – *chanbara* (eine Onomatopöie für das Geräusch aufeinandertreffender japanischer Schwerter<sup>419</sup>) – entstanden, das die japanische Stummfilmära dominierte, die man von 1920 bis 1936 datiert.<sup>420</sup> Auch trat in frühen Filmen noch der Frauendarsteller, *oyama*, mit seinem eingeübten Formenkanon der

<sup>413</sup> BURCH Noël: To the Distant Observer. Form and meaning in the Japanese cinema. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1979. S. 112-119ff.

<sup>414</sup> BERNDT Jaqueline: Manga Mania. Dis/Kontinuitäten, Perspektivenwechsel, Vielfalt. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 17.

<sup>415</sup> BURCH Noël: To the Distant Observer. Form and meaning in the Japanese cinema. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1979. S. 75ff.

<sup>416</sup> Anmerkung: „{Buchtitel} Die Rache der 47 Samurai {kA} (Kabuki-Stück von Chikamatsu Monzaemon Jap.: 近松門左衛門 über eine Blutrache).“ Vgl. <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=135391>.

<sup>417</sup> BURCH Noël: To the Distant Observer. Form and meaning in the Japanese cinema. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1979. S. 83.

<sup>418</sup> Ebd. S. 83.

<sup>419</sup> Ebd. S. 110.

<sup>420</sup> Ebd. S. 75.

Frauendarstellung – *onnagata* – auf, sowie dort ebenfalls auf den Kabuki-Schminkstil zurückgegriffen wurde.<sup>421</sup>

Die renommierten Kabuki-Häuser wendeten sich selbst früh der Filmbranche zu. Das Shintomi za gehörte bereits 1909 dem bekannten Unterhaltungskonzern *Shōchiku* an, der auch Filmstudios betrieb.<sup>422</sup> Ein Ineinandergreifen der alten Unterhaltungsformen mit dem japanischen Stummfilm wurde so außerdem durch moderne Konzernentwicklungen vorgegeben. Darüber hinaus prägte das Kabuki weitere wichtige Genres des japanischen Filmes. Bekannt ist hier vor allem das filmische Jidaigeki, das nach wie vor Action, Schwertkampf, aber auch politische Botschaften beinhaltet. Auch die Rollenfächer des Kabuki, so die Heldenhauptrolle des *tachiyaku* oder des Empfindsamen, der „Nummer zwei“, aus den aus dem Kabuki hervorgegangenen moderneren Theaterformen entwickelten sich zu den „attraktiven Liebhabern“ im Filmbereich.<sup>423</sup>

Bezogen auf die Betrachtung des Film noir und des expressionistischen Stummfilmes ist außerdem noch ein anderes Genre von großer Bedeutung. Peter Pörtner nennt die Stoffe aufgrund ihres tragischen Halbweltpersonals „Unterweltsstücke“:<sup>424</sup>

„Ein weiteres Kabukigenre, das *kizewamono* («realistisches *sewamono*»), steht mit seinen heruntergekommenen Heldinnen und Helden – Prostituierte, Kriminelle und Spieler, welche meist tragisch und gewaltsam enden – in einer gewissen Verwandtschaft zu Film Noir. Schockierend blutige Szenen in den *kizewamono* präfigurieren die Neigung zum Splatter mit expliziten Gewaltdarstellungen in einer Line des Schwertfilmes (*kengeki*) nach 1923, aber erst mit dem Farbfilm konnte der für die Bühne des 19. Jahrhunderts ästhetisch zentrale Effekt von viel frischem, leuchtend rotem Blut erzielt werden. Zum Genre *kizewamono* gehören auch Gespensterstücke mit massiven Horroreffekten, welche von einer bedeutenden Produktion von Gespensterfilmen beerbt wurden.“<sup>425</sup>

Hier findet sich also der Verbindungsfaden des grotesken Nanboku-Spektakels, den der Mangaka Maruo Suehiro vom Holzschnittkünstler Tsukioka Yoshitoshi aufgenommen hat, und der sich in einer ebenso folgerichtigen Linie weiterspinnt wie die schwarzromantisch geisterhafte in den expressionistischen Stummfilm und von dort in den Film noir, was nochmals die These der sich überkreuzenden oder zumindest parallelen Entwicklungen, die im Holzschnitt-Kapitel nachvollzogen wurden, unterstützt.

---

<sup>421</sup> Ebd. S. 83- S. 84.

<sup>422</sup> LEIMS Thomas: Kabuki. Holzschnitt. Japonismus: Japonica in der Theatersammlung der Österreichischen Nationalbibliothek. Wien, Köln, Graz: Böhlau, 1983. S. 16.

<sup>423</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 98.

<sup>424</sup> PÖRTNER Peter: Kabuki. In: BRAUNECK Manfred, Gérard SCHNEILIN (Hg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag, 1992. S. 484.

<sup>425</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 98-S. 99.

## 2.5. Der Einfluß des expressionistischen Stummfilms auf den japanischen

Es war eine Apokalypse, das große Kantō-Erdbeben aus dem Jahr 1923, einer Zeit, in der auch Edogawa Ranpo seine an Edgar Allan Poe orientierten Texte im Stil des *eroguronansensu* zu schreiben begann,<sup>426</sup> und die damit zu korrespondieren scheinende, apokalyptische Ästhetik des Expressionismus den „Anstoß für die Entwicklung einer neuen Art japanischer Filme“ gab:<sup>427</sup>

„Die vom Erdbeben verursachten Zerstörungen waren der entscheidende Katalysator für die Veränderungen. Diese hatten sich in den vorhergehenden Jahren bereits angekündigt. Bereits 1922 entstanden im Genre der Neuen Schule (Gendaigeki) Filme wie **REIKO NO WAKARE** (>Dem spirituellen Licht nahe<, Kiyomatsu, Hosoyama, Kokkatsu) und **YŌJO NO MAI** (>Hexentanz<, Yohinobu Ikeda, Shōchiku). Diese Filme waren vom deutschen Expressionismus beeinflusst und setzten teilweise Bühnendekorationen mit verzerrter Perspektive ein wie in **DAS CABINET DES DR. CALIGARI** (1919, Robert Wiene) und **VON MORGENS BIS MITTERNACHT** (1920, Karlheinz Martin).“<sup>428</sup>

Neben den japanischen Theatertraditionen gewann also besonders der expressionistische Stil Einfluß auf den japanischen Stummfilm. Der Filmhistoriker Komatsu Hiroshi stellt fest, daß gerade die Formelhaftigkeit des expressionistischen Stummfilmes im richtigen Moment auf die Formelhaftigkeit des früheren japanischen Stummfilmes traf. Wie im Kabuki wurde nun im Film das *kata*, die Form, äußerst wichtig genommen, die sich nun als expressionistische Formel darstellte. Rapide war die importierte expressionistische Ästhetik nun zur neuen Blaupause des Filmemachens in Japan avanciert:

Der bereits erwähnte Regisseur Mizoguchi Kenji verwendete das expressionistische Schnittmuster erfolgreich in seinem Film **CHI TO REI** (BLUT UND GEIST, 1923)<sup>429</sup>, der in der Filmfirma *Nikkatsu* im vom Erdbeben versehrten Studioatelier Mukōjima hergestellt wurde. Ganz konkret war daran tatsächlich das Erdbeben beteiligt, denn es veranlaßte das in Tōkyō ansässige Studio *Nikkatsu*, seine Filmproduktion nach Kyōto zu verlegen. Mit seinem traditionell-altjapanischen, die Stadt beherrschenden Baustil, bot Kyōto aber eigentlich eher die geeignete Kulisse für das Jidaigeki. Nunmehr mußten für die neuen, westlich orientierten Filme der *Nikkatsu* daher die Kulissen künstlich hergestellt, also gebaut werden. Die stilisierende Effizienz der expressionistischen Darstellungstechniken eignete sich hierfür vorzüglich, sodaß expressionistisch untermalte Werke von nun an das Aussehen der *Nikkatsu*-Filme deutlich bestimmten. Auf diese expressionistische Traditionslinie der *Nikkatsu* ist es sicherlich zurückzuführen, daß vor allem der Regisseur Suzuki Seijun, der just im Jahr 1923 – drei Monate vor dem Erdbeben – geboren wurde, noch in den Sechziger Jahren hochstilisierte, zumeist wie der Film noir im ‚Low Budget‘-Bereich angesiedelte expressiv-elliptische Filme drehte. Auch hieran bestätigt sich, daß der expressionistische Stil sich nicht nur zeitnah, sondern auch zeitverschoben entfaltete; zuerst im deutschen expressionistischen Stummfilm und dann in der

<sup>426</sup> HARRIS James B: Preface. In: EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. ix.

<sup>427</sup> KOMATSU Hiroshi: Das klassische Kino. In: NOWELL-SMITH Geoffrey (Hg.): Geschichte des internationalen Films. Stuttgart, Weimar: Metzler Verlag, 1998. S. 376.

<sup>428</sup> Ebd. S. 376.

<sup>429</sup> Ebd. S. 376.

japanischen Popkultur, da dort wieder ein Medienwechsel (wie auch in Deutschland von der Bildenden Kunst und Literatur ausgehend in den Film nun vom Film in die Manga-Kultur) stattfinden mußte. Zu Suzukis visuell eigenwilligen und bizarr-nihilistischen Yakuza-Filmen (*yakuza eiga*) gehören zum Beispiel der farblich hyperbolische TŌKYŌ NAGAREMONO (TOKYO DRIFTER, 1966) mit seinem stilisiert-bühnenhaften Dekor in der 1920er-Retrogestaltungsart der Sechziger Jahre des letzten Jahrhunderts, sowie der schwarzweiße KOROSHI NO RAKUIN (BRANDED TO KILL, 1967). Sein YAJŪ NO SEISHUN (YOUTH OF THE BEAST, 1963) ist schwarzweiß mit einzelnen, dadurch umso schockierenderen Farbelementen. Stilsicher ist auch die in die Taishō-Zeit zurückversetzte Trilogie TSIGOINERUWAIZEN (ZIGEUNERWEISEN, 1980), KAGERŌZA (HEAT-HAZE THEATRE, 1981) und YUMEJI (1991), wie man sieht, trägt der erste Film sogar einen deutschen Titel.

Während also die ebenfalls nach Kyōto verlegte, zweite große Filmfirma, *Shōchiku*, in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts einer Alltäglichkeit entnommenen, realistischen Tendenz nachging, zeichneten sich die *Nikkatsu*-Filme durch ihre Künstlichkeit aus, wurden im Kyōtoer Studio Filme gedreht mit einem „deutlich vom Alltagsleben entfernten, fiktiven Hintergrund, der den Welten aus Literatur und Theater oder ausländischen Filmen ähnelte“.<sup>430</sup>

Murata Minoru gilt als der Vorläufer der Ästhetik des Regisseurs Kinugasa Teinosuke, der in der Taishō-Periode die expressionismusverwandtesten Filme drehen sollte. Murata war selbst ein von der deutschen, zeitgenössischen Kultur beeinflusster Regisseur. Er setzte sich intensiv mit deutschen Filmen und zudem auch mit dem deutschem Theater auseinander. Der im Jahr 1921 unter seiner Regie entstandene Film ROJŌ NO REIKON (SEELEN AUF DER STRASSE)<sup>431</sup> läßt nicht nur den zwei Jahre später realisierten Film DIE STRASSE assoziieren, sondern evoziert, allerdings diesmal bei der *Shōchiku* entstanden, „eine imaginäre Welt ohne den typischen japanischen Realismus“. Auch Muratas nächster Film aus dem Jahr 1924, UNTENSHU EIKICHI (DER CHAUFFEUR EIKICHI),<sup>432</sup> zeigt seine Bezüge zum expressionistischen Stummfilm deutlich mittels seiner expressionistischen, in Chiaroscuro-Beleuchtung gehaltenen Mise-en-scène. Schließlich spielt Muratas im gleichen Jahr entstandener Film SEISAKU NO Tsuma (SEISAKUS FRAU), insbesondere eine Schneeszene in der Nacht, auf den Weg des Bankkassierers an, auf dem diese Figur in VON MORGENS BIS MITTERNACHT ihrem Verderben entgegenirrt.

Mit dem intertextuellen Bezug zwischen diesen Filmen bewahrheitet sich folglich das 1926 verhängte, finale Urteil von Rudolf Kurtz über diesen heute so berühmten Film von Karl Heinz Martin, der zwar ein Schlüsselwerk des deutschen expressionistischen Stummfilmes ist, aber im

---

<sup>430</sup> Ebd. S. 377.

<sup>431</sup> Ebd. S. 377.

<sup>432</sup> Ebd. S. 377.

eigenen Lande lediglich zur Testvorführung und zu einigen Matinée-Veranstaltungen gereichte, weil ihn die Zensur ehemals gleich mit Jugendverbot sanktioniert hatte:<sup>433</sup>

„Der Film ist nicht zur Aufführung gekommen. In Japan soll er Erfolg gehabt haben.“<sup>434</sup>

Vielleicht ist VON MORGENS BIS MITTERNACHT somit der erste Film, der aus seinem Status „Big in Japan“ Genugtuung beziehen konnte.

Für seinen Film MACHI NO JINASHI (DER ZAUBERER IN DER STADT) aus dem Jahr 1925 würde Murata Minoru dann sogar Deutschland und Frankreich bereisen, was ihm Kinugasa später mit JŪJIRO gleichtun sollte.<sup>435</sup>

Die oft gepriesene japanische Fähigkeit zur Assimilation von Stilen wird am deutlichsten im Film JIGOKU NO OCHITA MITSUhide (MITSUhide IST ZUR HÖLLE GEFAHREN, 1926), der ein experimenteller ‚Mix‘ aus „Jidaigeki, Komödie, Revue, Expressionismus und Gendaigeki“<sup>436</sup> war, also ein Pastiche-Konglomerat wie es neuerdings von Regisseuren wie Kitano Takeshi oder Miike Takashi (zum Beispiel mit dem bizarren Horror-Musical KATAKURIKE NO KŌFUKU; THE HAPPINESS OF THE KATAKURIS, 2001) auf die Spitze getrieben wird.

Auch in Bezug auf Komödien war das Weimarer Kino einflussreich. Besonders Ernst Lubitsch war hier formend, allerdings prägte er den Regisseur Abe Yukata erst in seiner amerikanischen Phase. Abe brachte durch seinen Aufenthalt in Hollywood neue Ideen aus dem amerikanischen Film in das japanische Kino, besonders das erotische Moment aus Lubitschs lustigen Filmen (zum Beispiel bereits entwickelt in DIE HOSE und überführt ins Hollywoodkino). Allerdings war es hauptsächlich Lubitschs THE MARRIAGE CIRCLE (1926), der Abes Film ASHI NI SAWATTA ONNA (DIE FRAU, DEREN FUSS MEINEN BERÜHRTE) inspirierte.<sup>437</sup>

Eine Erklärung, warum gerade die expressionistischen Stummfilme einen so gestaltgebenden Erfolg in Japan hatten, ist also sicherlich darin zu sehen, daß sie jenem *eroguronansensu* entsprachen, das sich in der seismischen Atmosphäre im Spannungsfeld des *sakoku*, der Öffnung Japans in der Bakumatsu-Phase, zusammengebraut hatte, und erst vollends in der Taishō-/Shōwa-Ära eruptierte. Das *eroguronansensu* war in der Begegnung mit dem Westen und den neuen Medien angelegt worden. Zwischen dem grotesken, bizarren, apokalyptisch-plakativen, manchmal abgründigen, oft drastisch frivolen Expressionismus und dem *eroguronansensu* hatte es so bereits immer wieder Austausch gegeben. Alfred Kubin speiste seine monströse Düsternis aus dem Japanischen, andersherum hatte die ebenso schwarze Tinte von Edogawa Ranpo das Schwarzromantisch-Expressionistische aufgesogen. Der dekadente Tanz auf dem Vulkan, der Geschmack an Provokation und Überschwang, am Aroma des

---

<sup>433</sup> FLEER Cornelia, KREIMEIER Klaus: Zur Einführung. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 17.

<sup>434</sup> KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 70.

<sup>435</sup> KOMATSU Hiroshi: Das klassische Kino. In: NOWELL-SMITH Geoffrey (Hg.): Geschichte des internationalen Films. Stuttgart, Weimar: Metzler Verlag, 1998. S. 377.

<sup>436</sup> Ebd. S. 378.

<sup>437</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Hill, Inc., 1994. S. 205.



*eroguronansensu* ist also augenscheinlich der Hauptgrund, warum die expressionistischen Filme in Japan so beliebt waren und schlußendlich auch im japanischen Stummfilm zum stilbildenden Prinzip wurden. Deshalb wurden die expressionistischen Filme auch ab den frühen Zwanziger Jahren mit großer Begeisterung in Japan gesehen, während sie vielleicht in anderen Ländern vermehrt in ‚Arthouse‘-Kinos gezeigt wurden.<sup>438</sup>

Aber welche deutschen expressionistischen Filme wurden nun in den Zwanziger Jahren tatsächlich in Japan gezeigt? Es ist Mariann Lewinskys Recherche zu verdanken, hier referieren zu können, welche deutschen Filme nachgewiesenermaßen in Japan zeitnah zur Aufführung gelangten, während Donald Richie meint, daß etwa „zwei Dutzend“<sup>439</sup> Filme in der expressionistischen Hochphase – zwischen 1920 und 1927 – in Japan gezeigt wurden, und man darf nicht vergessen, daß der Stummfilm noch bis ins Jahr 1936 in Japan beliebt war und auf diese Weise aufgeführt wurde. Es sind vorwiegend Filme, denen die Neigung zum *eroguronansensu* innewohnte:

NOSFERATU ging gleich 1924 in die japanischen Kinos, Lubitschs tragische Haremskomödie SUMURUN (1920) wurde ebenfalls 1924 in Japan gespielt.<sup>440</sup> Robert Wienes RASKOLNIKOW wurde erst 1925 gezeigt,<sup>441</sup> DIE NIBELUNGEN, deren beide Teile „allgemein“ „gefielen“,<sup>442</sup> ermöglichten sogar, daß ein von Iwasaki Akira im *FILMKURIER* entdeckter Text von Fritz Lang „über die Aufgaben des Films“ übersetzt und im japanischen *KINEMA JUNPŌ* veröffentlicht wurde.<sup>443</sup>

Arthur Robisons Film SCHATTEN debütierte, ebenso wie Karl Grunes Film DIE STRASSE, im Jahr 1925.<sup>444</sup> Später entstanden dann wie erwähnt, die japanischen Scherenschnitt-Animationsfilme, die zudem von Lotte Reiniger beeinflusst waren. Außerdem waren die deutschen Kulturfilme in Japan populär, deren Verbindung von ausgefeilter Tricktechnik und edukativem Hintergrund auch an die japanischen Animationsfilme Anbindung hatte.<sup>445</sup>

DER LETZTE MANN von Murnau hatte eine besonders durchschlagende Wirkung in Japan und wurde exzessiv besprochen. 1926 konnte der Film dem japanischen Kinogänger präsentiert werden.<sup>446</sup> Die Projektion von Franz Ostens Film PREM SANYAS (DIE LEUCHTE ASIENS, 1925) erfolgte im gleichen Jahr wie der Murnau-Film. Schließlich gelangte 1927 Lupu Picks

---

<sup>438</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 117.

<sup>439</sup> RICHIE Donald: Expressionismus im Film. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 34.

<sup>440</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 153.

<sup>441</sup> Ebd. S. 153.

<sup>442</sup> Ebd. S. 149.

<sup>443</sup> Ebd. S. 149.

<sup>444</sup> Ebd. S. 153.

<sup>445</sup> BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 53.

<sup>446</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 153.

Kammerspiel SYLVESTER zur Aufführung in Japan. DR. CALIGARI wurde 1921 in Japan gezeigt und war dort sehr populär, sodaß er dort 1925 nochmals ins Kino kam.<sup>447</sup>

#### 2.5.1. Kinugasa Teinosukes KURUTTA IPPĒJI, die SHINKANKAKU-Schule und der filmische Expressionismus

Einige Filme des japanischen Regisseurs Kinugasa Teinosuke kamen wiederum kurz nach ihrem Debüt sogar nach Deutschland. So lief JŪJIRO (WEGKREUZUNG oder IM SCHATTEN DES YOSHIWARA, 1928) bereits im Mai 1929 in Berlin im dortigen Ufa-Pavillon am Nollendorfplatz sowie in der Kurfürstenstraße im Hotel *Der Kurfürstenhof*.<sup>448</sup> Schon die gemalten Kulissen von JŪJIRO und besonders jene Wegkreuzung im Schnee haben einen auffällig visuellen Bezug zu Karl Heinz Martins VON MORGENS BIS MITTERNACHT. Es scheint also berechtigt, Kinugasas Filme in den Radius des expressionistischen Stummfilmes zu stellen. So werden gerade DER LETZTE MANN, DAS CABINET DES DR. CALIGARI sowie weitere expressionistische Filme immer wieder im Zusammenhang mit dem Werk von Kinugasa Teinosuke genannt. Am einflußreichsten dabei war der Kammerspielfilm Friedrich Wilhelm Murnaus. Unter den japanischen Kritikern war DER LETZTE MANN ohnehin viel diskutiert, was den Rezensenten Iwasaki Akira schließlich sogar zu der provokant-entnervten Überschrift in der Zeitschrift *EIGA ŌRAI* hinreißen ließ: „Der letzte Mann – und kein Ende“.<sup>449</sup> Kinugasa selbst hatte Murnaus Film ganze fünf Mal gesehen und vermochte ihn nach der Sichtung tatsächlich auswendig von „Einstellung zu Einstellung“, lediglich an „zwei, drei Stellen unsicher“, Revue passieren zu lassen.<sup>450</sup> Auch war der Regisseur und ehemalige *oyama*,<sup>451</sup> wie die japanischen Kritiker, sowohl beeindruckt von der Kameraarbeit von DER LETZTE MANN als auch dem stilistischen Kunstgriff, diesen Film ohne Zwischentitel auszugestalten.

##### 2.5.1.1. Die Stilmittel der SHINKANKAKUHA

Sein KURUTTA IPPĒJI (EINE VERRÜCKTE SEITE, 1926) steht außerdem – wie der früh-expressionistische Autorenfilm mit der Literatur – im konzeptionellen Zusammenhang mit der mit dem Expressionismus zusammenhängenden Literaturbewegung *SHINKANKAKUHA*<sup>452</sup> (新感覚派<sup>453</sup>), der Schule der neuen Wahrnehmung:

---

<sup>447</sup> Ebd. S. 152.

<sup>448</sup> Ebd. S. 56.

<sup>449</sup> Ebd. S. 153.

<sup>450</sup> Ebd. S. 153.

<sup>451</sup> BURCH Noël: To the Distant Observer. Form and meaning in the Japanese cinema. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1979. S. 126.

<sup>452</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 159.

<sup>453</sup> Anmerkung: <http://ja.wikipedia.org/wiki/新感覚派> am 01.08.2008 um 16:47 Uhr.

„Die Entstehung von „Kurutta ippeiji“ exemplifiziert den Prozeß der Avantgarde in Japan. Europäische Theorien und Werke wurden rezipiert (...) und daraus ein Konzept entwickelt, die Vorstellung von einem künstlerischen, japanischen Film.“<sup>454</sup>

Die Schule der Neuen Wahrnehmung war ursprünglich eine sezessionistische Literaturbewegung, die sich um die Autoren Yokomitsu Riichi (1898-1947), Kawabata Yasunari (1899-1972), Kataoka Teppei (1894-1944) und Kishida Kunio (1890-1954) formiert hatte.<sup>455</sup> Diese Literaten beriefen sich in ihrer Zeitschrift *BUNGEI JIDAI* (*DAS KÜNSTLERISCHE ZEITALTER*) vor allem auf die Möglichkeiten der Filmästhetik, und insbesondere Yokomitsu bezog sich namentlich auf die Kunstströmungen des „Futurismus, Kubismus, Expressionismus“. <sup>456</sup> Diese Schriftsteller arbeiteten viel mit ausgefeilten Montagetechniken und traumartigen, hochvisuellen, kurzen Textformen, zum Beispiel den sogenannten Handteller geschichten, die vor allem, von Kawabata Yasunari geprägt, vom Blick des flanierenden Voyeurs im Tōkyōter Bezirk Asakusa zeugten, weil Unmengen von Kawabatas dort gesammelten Notizendrücken vor allem in den Stil des dynamischen Romans *ASAKUSA KURENAIDAN* von 1929/1930 geflossen sind:<sup>457</sup>

„Die moderne Lebenswelt, so die Neo-Sensualisten, prägte ein ästhetisches Empfinden, das die Zersplitterung und Vieldeutigkeit alltäglicher Sinneserfahrungen und den Verlust folgerichtiger Verbindungen in der gebrochenen Syntax, einem parataktischen Zeichensystem und kühnen Metaphern zum Ausdruck bringen müsse.“<sup>458</sup>

Bevorzugte stilistische Merkmale entwickelten sich in der Erzählerperspektive, die mit „Verlagerungen der objektiven Narration und Erinnerungen, Phantasien und Halluzinationen der Figuren“<sup>459</sup> spielte, was eben die dominanten Stilmittel und Inhalte des expressionistischen Stils und seinen Phasen sind, zu nennen wäre zum Beispiel die Tricktechnik der freudianischen Traumdarstellung in G.W. Pabsts Stummfilm *GEHEIMNISSE EINER SEELE* (1926).

Kawabata Yasunari, der spätere Literatur-Nobelpreisträger, hat sich demnach in seinem frühen Werk *ASAKUSA KURENAIDAN* bereits im *eroguronansensu* und zugleich in der expressionismusverwandten *SHINKANKAKUHA* verortet. Gerade in *ASAKUSA KURENAIDAN* sind daher viele Elemente der Schule der Neuen Wahrnehmung, des Neo-Sensualismus zu erkennen:

„Auffällig ist die vermeintlich unredigierte Wiedergabe der Wirklichkeit, die dem Text eine quasi kineastische Qualität verleiht. Die Aneinanderreihung von optischen und akustischen Wahrnehmungen verführt dazu, von Kameraschwenk und Bildwechsel bzw. Tonschnitt zu sprechen. Die Mischung unterschiedlichster Sprachstile reicht von Gesprächsfetzen im selbst für den damaligen japanischen Leser kryptischen Gaunerjargon über neomodische Wortschöpfungen

---

<sup>454</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 159.

<sup>455</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 156.

<sup>456</sup> Ebd. S. 156.

<sup>457</sup> BOLLINGER Richmond: Nachwort. In: KAWABATA Yasunari: Die rote Bande von Asakusa. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999. S. 198.

<sup>458</sup> Ebd. S. 200.

<sup>459</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 157.

auf Reklametafeln und in Schlagzeilen bis hin zur zitierten altherwürdig-umständlichen Tempelchronik.“<sup>460</sup>

Erinnert dieser Stil in ASAKUSA KURENAIDAN frappierend an Alfred Döblins Roman BERLIN ALEXANDERPLATZ von ebenfalls 1929 – zumal dieser bereits im Rahmen von Edogawa Ranpos Erzählung OSHI'E TO TABISURU OTOKO erwähnte Vergnügungsbezirk Asakusa in den 1920er Jahren tatsächlich mit dem „Montmartre für Paris“, dem „Alexanderplatz für Berlin“ oder dem „Times Square für New York“<sup>461</sup> vergleichbar war – zeichnete der Autor Kawabata obendrein für das Drehbuch von Kinugasas KURUTTA IPPĒJI verantwortlich.<sup>462</sup> Und hier kommen die literarischen Elemente der Darstellung der subjektiven Empfindung von Phantasie, Halluzination, Traum nunmehr filmisch zum Tragen. Wie vor allem die Subjektivierung in der Literatur funktionierte, die neben dem Onirischen auch ein wesentliches Element des Film noir verbleibt,<sup>463</sup> und ein Ziel darstelle – so Mariann Lewinsky –, das sich die Künstlergruppe mit dem expressionistischen Stummfilm und dem französischen Film dieser Zeit teile,<sup>464</sup> soll noch folgende Passage aus der Novelle YUKIGUNI (SCHNEELAND, 1947 also in der Noir-Phase entstanden) von Kawabata Yasunari veranschaulichen. Sie gibt zudem das Bewegungs- und somnambule Unwirklichkeitsmoment des Filmmediums wieder. Der Blick durch das Fenster eines fahrenden Zuges bei Nacht auf den Schemen eines sich darin spiegelnden Mädchenantlitzes veranlaßt die Hauptfigur zu einer Serie von mit Empfindungen begleiteten Einzelwahrnehmungen:

„Es war für ihn durchaus kein trauriger Anblick, er wählte das schwerelose Spiel eines Traumes zu sehen. Vielleicht rührte dies aber auch daher, daß er in einen so seltsamen Spiegel blickte.

Auf dem Grunde des Spiegels zog die abenteuerliche Landschaft dahin. Wie in einem Film bewegten sich das Spiegelnde und der Spiegel selbst ineinander. Auftretende Personen und Hintergrund hatten nichts miteinander zu tun. Den Personen haftete überdies etwas flüchtig Durchsichtiges an, die Landschaft war ein vage vorübergehendes Abenddunkel. Beide, ineinander verschmelzend, gehörten zu einer unirdischen, symbolischen Welt. Und als gar, von einem fernen Ackerland her, ein Licht in des Mädchens Gesicht aufglänzte, da erbebt Shimamuras Brust vor so viel unsagbarer Schönheit.“<sup>465</sup>

Die Mittel der Überblendung und Doppelbelichtung – das Gesicht auf der Scheibe über die vorüberziehende Landschaft gelegt – sind hier in eine aufeinander Bezug nehmende Motivkette – der romantische Spiegel, Traum, Landschaft, Gesicht, Flüchtigkeit – gebunden, wie sie später prototypisch auch in Fritz Langs Maschinen-Exposition von METROPOLIS zu sehen ist, nur ist sie hier literarisch und in einem anderen, nicht-industriellen Zusammenhang umgesetzt. In KURUTTA IPPĒJI geht es genau darum, nämlich komplexe, aber doch symbolisch-

---

<sup>460</sup> BOLLINGER Richmond: Nachwort. In: KAWABATA Yasunari: Die rote Bande von Asakusa. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999. S. 200-S. 201.

<sup>461</sup> Ebd. S. 197.

<sup>462</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 157.

<sup>463</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 10ff, S. 15, S. 48.

<sup>464</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 180.

<sup>465</sup> KAWABATA Yasunari: Schneeland. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1957. S. 9.

metaphorisch auf- und ineinander Bezug nehmende Bilder und exzessive Darstellungstechniken aufzufahren; alle, die damals filmisch möglich waren: Chiaroscuro-Beleuchtung, Silhouettierungen, Vergitterungen und ein gespenstisches Set, auffällige Montageeffekte wie ‚Jump Cuts‘, rapide Schnittfolgen, Doppelbelichtungen, Überblendungen, die Übernahme der perzeptiven Subjektivität,<sup>466</sup> und anhand der Traumsequenzen das Nō-Element eines Maskentraums,<sup>467</sup> sowie durch den Benshi-Vortrag hervorgehoben, die Darstellung der mentalen Subjektivität.<sup>468</sup> Die Kamerabewegung hält expressive Reißschwenks und Entfesselung bereit,<sup>469</sup> insgesamt also Elemente, die eine hochdramatische Geschichte zu erzählen vermögen, die die Wahrnehmungen des Rezipienten fast überstimulieren:

#### 2.5.1.2. KURUTTA IPPEJI und sein Bezug zu den expressionistischen Stilphasen

Durch die „metadiegetische Erzählperspektive“<sup>470</sup> des Filmerklärers, Benshi, der ja die Vorform des Erklärers für Manga-Bilder, des Kamishibai-Mannes ist, gewinnt das Gefühlsgeflecht zwischen einem Anstaltsdiener (Inoue Masao) und einer wahnsinnigen, in der kargen Zelle untergebrachten Insassin der Irrenanstalt (Nakagawa Yoshie), die zugleich die Ehefrau dieses Anstaltsdieners ist, an Intensität. In dieses emotionale Beziehungsnetz ist auch deren erwachsene Tochter (Iijima Ayako), die heiraten möchte, und ein tiefes Trauma eingeflochten, das sich um das im Teich ertrunkene Baby des Ehepaares rankt. Von ihrem Ehemann, der damals noch Seefahrer gewesen ist, lange Zeit vorher verlassen, hat sie die Einsamkeit nicht mehr ertragen können. Bei ihrem Selbstmordversuch hat das Kind sterben müssen. Dieses dunkle Ereignis, das die Geschichte nach und nach ans Licht bringt, ist ganz im Sinne des Diktums der *SHINKANKAKUHA* umgesetzt. „Erinnerungen, Phantasien und Halluzinationen der Figuren“<sup>471</sup> werden hier – fast in der lückenhaften ‚Flashback‘-Erzählweise des Film noir<sup>472</sup> – in fragmentarischen, oft wild geschnittenen und auch übereinandergelegten Bildern dargestellt, die allmählich den Anlaß der Familientragödie, den Auslöser des Wahnsinns der Frau erhellen. Doch dieser Wahnsinn führt zur nächsten Tragödie, macht doch die Tatsache, daß die Mutter irre geworden ist, die Heiratspläne und die Zukunft der Tochter zunichte. Der Film kommt außerdem durch seine hochemotionalisierten Bilder und den Benshi, wie Murnaus *DER LETZTE MANN*, fast ohne Zwischentitel aus. Auch wie im deutschen Kammerspielfilm haben, wie sogar später noch im Film noir *DRIVER* (Regie Walter Hill, an der Kamera „Meister der

<sup>466</sup> BORDWELL David, THOMPSON Kristin: Film Art. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico, Milan, Montreal, New Delhi, Paris, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Companies, Inc., 1997. S. 105.

<sup>467</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 242ff.

<sup>468</sup> BORDWELL David, THOMPSON Kristin: Film Art. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico, Milan, Montreal, New Delhi, Paris, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Companies, Inc., 1997. S. 105.

<sup>469</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 223.

<sup>470</sup> Anmerkung: „Mit Diegese meint die Filmwissenschaft die fiktionale Welt eines Films; metadiegetisch sind innere Vorstellungsbilder von Filmprotagonisten.“ Vgl. Ebd. S. 180.

<sup>471</sup> Ebd. S. 157.

<sup>472</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 31, S. 32, S. 33ff.

Noir-Stimmung“ Philip H. Lathrop, 1978)<sup>473</sup> zu sehen, die Figuren keine Namen. Sie werden hier als „Anstaltdiener“, „Ehefrau“, „Tochter“, „junger Mann“, „Tänzerin“ bezeichnet.<sup>474</sup>

Zunächst beginnt der Film auf vergleichbare Weise wie Murnaus laborierte Anfangsszene von DER LETZTE MANN mit zwischen innen und außen verbindenden Türen. In Kinugasas Film ist es, im Gegensatz zur mondänen Drehtür des Hotels und des sich unter Regenschauern bei den endlos vorfahrenden Fahrzeugen abrackernden Portiers, jedoch eine verlassene Tür, die im Wind und ebenfalls im strömenden Regen hin- und herschwingt. Das Wasser, ein zentrales Moment der visuellen Kette – ist es der Regen, ist es eine gurgelnde Wasserflut, ist es ein Teich, ein Strudel –, fließt in KURUTTA IPPĒJI zu einem Mahlstrom des Unterbewußtseins zusammen, der immer wieder das schockierende Moment des ertrinkenden Kindes aus dem Gedächtnis hervortauchen läßt – eine experimentelle Vorform des obligaten ‚Flashbackcodes‘ im Film noir. Interessanterweise verstand man in Japan in dieser Zeit unter *furasshu* und *furasshu bakku* jedoch eigentlich die „beschleunigte Montage“,<sup>475</sup> und die ist es zumeist, die das Darunterliegende, vergangene Geheimnis im Film Kinugasas, genauso wie ein ‚Flashback‘ im Film noir oder auch der Erzählrahmen in DAS CABINET DES DR. CALIGARI, zutage fördert. In DER LETZTE MANN kommt wiederum, nach der Hochzeitsfeier seiner Tochter und um die Betrunkenheit des Portiers und das Entgleiten seines altbewährten Lebens darzustellen, die entfesselte Kamera in Kombination mit einer exzessiven Montage zum Einsatz. Lotte Eisners Beschreibung steht auch hier ganz auf der Linie der *SHINKANKAKUHA*:

„Die entfesselte Kamera beherrscht den trunkenen Traum in vollendeter Weise. Bewegung und Vision gleiten hemmungslos ineinander, werden zu dramatischen Faktoren, beschleunigen die Handlung, die sonst überall statisch bleibt. Zu Beginn des Traums weiß der Hotelportier nicht, ob der Stuhl, auf dem er sitzt, in den Raum geschleudert wird oder ob der Raum sich um ihn dreht. (...) Murnau hat in seinen Filmen jede optische Möglichkeit, alle Arten der Einstellungen voll Wollust ausgekostet, aber hier ist die Kamera wie noch nie Ausgangspunkt des außergewöhnlichen Maelströms von Visionen geworden, ohne daß je die Einheit der Bildkomposition gestört wird. Er verstrickt Einstellungen, wechselt durch Montage von einer Richtung zur anderen, jongliert mit den Proportionen, bis der Schwindel des Helden auch uns erfaßt und wir uns mit in den Wirbel gerissen fühlen.“<sup>476</sup>

Ein Beispiel im Noir-Bereich für einen solch expressionistischen Montage- und Kameraentfesselungs- Wirbel ist die berühmte Jazzszene in Robert Siodmaks Film noir THE PHANTOM LADY (1944), mit einem eindeutig sexuellen Unterton zwischen der Protagonistin Carol „Kansas“ Richman (Ella Raines) und dem sich in eine Trommelekstase steigenden Musiker und Kleinganoven Cliff Milburn (Elisha Cook Jr.). Auch hier möchte die sich als Vamp gerierende Sekretärin dem Musiker ein Geheimnis entlocken, das sich – wie in den Flashes von EINE VERRÜCKTE SEITE – ebenfalls erst enthüllen muß.

---

<sup>473</sup> Ebd. S. 38.

<sup>474</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 221.

<sup>475</sup> Vgl: Ebd. S. 147.

<sup>476</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975.S. 213.

Ein weiterer vorweggenommener Noir-Standard ist die Kombination von Dunkelheit, Regen und glänzenden schwarzen Fahrzeugen auf ebenso schwarzglänzendem Asphalt. So ist auch in den ersten Szenen des japanischen Werkes ein Auto mit die Dunkelheit und den Regen durchbohrenden Scheinwerfern zu sehen: Das nun in Halbtotale bis Nah gezeigte Autorad führt – worauf sich auch der Vortrag von Benshi Kataoka Ichirō auf der *NIPPON CONNECTION 2008* konzentrierte – das im Film zentrale Motiv des Drehens ein, das ja auch in der LETZTE MANN wichtig ist und dort mit der Szene mit der Drehtür des Hotels korrespondiert. Dies wird im ersten Segment von EINE VERRÜCKTE SEITE dann wieder aufgenommen, nachdem man durch die dunklen Korridore des Irrenhauses anhand einer Kamerafahrt geleitet worden ist. Hier ist die Affinität für lange Korridore des Film noir vorangelegt,<sup>477</sup> die übrigens wieder der Film DRIVER aufgreift und aus Straßen, Garagen endlos verengte Korridore subjektiver Autofahrten gerinnt. Nun öffnet sich die podiumsartige Bühne. Erneut steht eine rotierende Bewegung, wie im CABINET DES DR. CALIGARI, im Inneren des Traumgeschehens: Ist es in *Holstenwall* das sich drehende, gestreifte Karussell, das in den inneren Rahmen des Jahrmarktstaumels leitet, ist es in dem japanischen Stummfilm KURUTTA IPPĒJI ein sich drehender Ball, eine sich davor drehende asiatische Tänzerin auf einer phantastischen Bühne in einem phantastischen Kostüm; beides ist in ein künstlich stilisiertes ‚Setting‘ gefaßt. Die Bühne und der Hintergrund sind auffallend bemalt; im filmexpressionistisch zackig-ornamentalen Stil, während im Vordergrund die exotische Tänzerin (Minami Eiko) sowie der um sich rotierende Ball mit Wellenlinien gezeigt wird (im CABINET DES DR. CALIGARI ist auch das Zeltdach des Karussells gestreift). Dieses Linienmuster wird nunmehr aufgenommen durch die Gitterstäbe, die sich als dunkle Silhouette vor die grelle Bühne geschoben haben. Das Phantastische weicht der bitteren Realität. Eine Insassin in zerrissenem Kleid und ranzigem Haar ist zu sehen. Auch sie tanzt, sich drehend, wie besessen, und mit wunden Füßen, auf die nun immer schneller geschnitten wird. Zellen werden gezeigt. Man ist im Inneren eines bösen Traumes angekommen, den Vorhang dazu hatte die im expressionistischen Malstil gehaltene Bühne geöffnet, der intertextuelle Bezug zur Irrenanstalt in CALIGARI liegt auf der Hand.

Auffällig ist die häufige Verwendung der subjektiven Perspektive des Anstaltsdieners. Immer wieder muß schließlich dargestellt werden, wessen Träume, Visionen und Erinnerungen zu sehen sind. Oft sind sie ausgelöst durch einen Blick des Anstaltsdieners auf seine geistig erkrankte Frau. Schon die Geschichte DIE SPIEGELHÖLLE von Edogawa Ranpo, in der gleichen Zeit entstanden, macht eines deutlich: Die totale Subjektivität ist Wahnsinn, in KAGAMI JIGOKU von Edogawa Ranpo hat sich, der von optischen Geräten Besessene in eine von innen mit einem Spiegel ausgekleideten Kugel gesperrt. Erneut herrscht also das Rotationsprinzip – Karussell, Ball, Kugel, Drehtür.

Im visuellen Medium Film, in Kinugasa Teinosukes KURUTTA IPPĒJI, dominiert die Subjektive. Und auch sie formt ein Binnenrahmengebilde. Was in DAS CABINET DES DR. CALIGARI am Ende als Enthüllung des sich im Spiegelkabinett des Wahnsinns Befindens

---

<sup>477</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 51.

darstellt, ist in KURUTTA IPPĒJI die Feststellung, daß auch der Anstaltsdiener, letztlich mitgefangen im Irrenhaus, eine Seite des Verrücktwerdens nach der nächsten aufschlägt. Und im großen Vorbild DER LETZTE MANN symbolisiert die Carl Mayer'sche entfesselte Kamera, daß der trunkene Portier in seiner guten Stube langsam durchdreht. KURUTTA IPPĒJI greift demnach beides auf und verschränkt sich, als die logische Folge von Subjektivität, mit dem Wahnsinn, der dann zum Stilmittel der irrsinnsevozierten entfesselten Kamera führt. Dieses Stilmittel kommt denn auch in diesem Film immer wieder zum Einsatz, gleichwie das Drehen, das Element des sich drehenden Balles, das zu einem Sprachmotiv des Benshi-Vortrages geworden ist.

Wesentliche Merkmale des expressionistischen Stummfilms wurden folglich in der japanischen Literatur und im Film aufgegriffen und übernommen. Vor allem in KURUTTA IPPEJI, der zudem – wie auch die deutschen expressionistischen Stummfilme – Elemente des Film noir präfigurierte. Daher kann man ebenso davon ausgehen, daß der expressionistische Stil auch in anderen japanischen Kunstformen ein starkes Echo hinterließ, vor allem in der Popkultur, also im evolvierenden Manga- und Animebereich. Schließlich entstand ja aus der stummfilmbegleitenden Aufführungspraxis des Benshi-Kinos, welcher der Stummfilm KURUTTA IPPEJI noch unterlag, das für das Manga so prägende Kamishibai.

Die Übernahme und Umsetzung des Expressionismus in den modernen Medien ist seit Anbeginn von Phasenverschiebungen gekennzeichnet. Sie mußte im Falle der Wechselbeziehungen zwischen Japan und Deutschland immerhin ganze Hemisphären überwinden und kam dadurch zuerst verspätet in den Film und dann noch einmal zeitversetzt mit den Mangaka des Nachkriegs-Shōwa in die japanische Popkultur. Die sollte allerdings direkt an das *eroguro* der frühen Shōwa-Ära anschließen.



### 3. Die expressionistisch-noirische Linie in Manga (und Anime) ab der Nachkriegszeit

Auffallend ist ein Zeitsprung, der von den Zwanziger Jahren, dem Zenit des filmischen Expressionismus, direkt in die Shōwa-Ära ab Mitte der Vierziger Jahre des letzten Jahrhunderts hineinführt. Erst hier, in der Nachkriegszeit, entstanden zum einen wichtige Meilensteine des Manga, die nun zum anderen auszusehen begannen wie der expressionistische Stummfilm. Eine Erklärung dafür lieferte bereits das Phänomen des *eroguronansensu jidai*, das mit Akteuren wie Edogawa Ranpo, Tanizaki Jun'ichirō, Akutagawa Ryūnosuke oder Kawabata Yasunari erst im Übergang ab Ende der Taishō- und dann vermehrt in der Shōwa-Zeit, in Verbund mit einer japanischen, grotesk-bizarren Darstellungstradition auf das Schwarzmantische, Expressionistische zurückzugreifen begann. Die Formenentwicklung des Manga war demnach in der Taishō-Zeit noch nicht auf der Höhe von japanischen Stummfilmen wie KURUTTA IPPĒJI, in denen, wie auch im Kamishibai, in diesen Jahren bereits stilistische Adaptationsbewegungen stattgefunden hatten. Parallel zum Weimarer Kino gab es im Manga-Bereich zunächst vorwiegend *ponchi'e*, jene Gagstrips nach angloamerikanischem (Charles Wirgman) und französischem (Georges Bigot) Vorbild, oder Koma'e – wonach ein literarischer Schub in der japanischen Magazinkultur einsetzte –, während das Kamishibai bereits den schnell verfügbaren, mangaartigen Filmersatz auf der Straße darstellte und als erstes die filmisch-expressionistischen Darstellungsmuster übernommen hatte. Mittlerweile hatte der Cartoon-Zeichner Kitazawa Rakuten (1876-1945) außerdem den aus der Edo-Zeit hergeleiteten Begriff Manga für die japanischen Comics etabliert,<sup>1</sup> indem er seine um 1899 in der Sonntagsausgabe der Zeitung *Jiji SHINPŌ* erschienenen, amerikanisch beeinflussten Strips von nun an als Manga bezeichnete.<sup>2</sup>

Die formal-zeitliche Diskontinuität des expressionistischen Einflusses auf das Manga setzt sich bis in die Gegenwart fort. Erstaunlicherweise liegt auch die Visualität der klassischen Mädchen-Manga – Shōjo-Manga – der 1970er vor allem in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts begründet. Diese Visualität geht auf Stilistiken zurück, die sich zuerst alle im expressionistischen Stummfilm gesammelt hatten. Diese Diskontinuität des expressionistischen Einflusses auf das Manga erklärt jedoch, weshalb in den Manga und Anime der Gegenwart noch immer die expressionistisch konventionalisierten Darstellungsweisen dominant hervortreten.

---

<sup>1</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 202.

<sup>2</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 18.

### 3.1. Auf der Spur der deutschen Kultur, der Ästhetik des expressionistischen Stummfilms: Der Mangaka Tezuka Osamu

Das Phänomen der zeitlich asynchronen Übernahme der expressionistischen Darstellungstechniken in Manga und Anime läßt sich auf einen der prägendsten Zeichner innerhalb der Entwicklung des Manga zurückführen. Er ist das Bindeglied zwischen Medien, Epochen und Gattungs-Spezialentwicklungen innerhalb Manga und Anime, denn sowohl die modernen klassischen Manga, die Mädchen<sup>3</sup>-, also *shōjo*-Manga (少女漫画), und die Jungen-, also *shōnen*-Manga<sup>4</sup> (少年漫画), wurden wesentlich von dieser Person vorgezeichnet:

Tezuka Osamu ist noch nach seinem Tod im Jahr 1989 der einflußreichste Mangaka Japans. 1928 geboren, erlebte er das gerade im Bereich der frühen Anime beobachtbare Kontinuum der stummen Bilder in längst tonfilmverhafteten Zeiten. Stummfilme mit Benshi dürfte Tezuka als kleiner Junge auch gesehen haben, da der Niedergang dieser stummfilmbegleitenden Profession erst durch den deutschen Regisseur Josef von Sternberg mit seinem Film MAROCCO im Jahr 1930 eingeleitet wurde.<sup>5</sup> Laut Noël Burch war dieser Prozeß des Übergangs in den Tonfilm erst im Jahr 1936 in Japan abgeschlossen,<sup>6</sup> was vom *eroguronansensu* der Dreißiger Jahre flankiert wurde.

Tezuka rezipierte somit auch die schwarzweißen frühen japanischen (Scherenschnitt-) Animationsfilme, die, ebenfalls der Benshi-Aufführungspraxis unterliegend, noch in den Dreißiger Jahren stumm waren. Außerdem ist Tezuka Osamu Zeitzeuge der Kamishibai-Vorführungen, genauso wie viele seiner Mangaka-Kollegen, die sich zwangsläufig zu ihm und seinem Werk positionieren mußten. Oft verdingten diese sich wiederum sogar – in transmedialer Genealogie – als (Hintergrund-) Zeichner für die aus dem Benshi-Stummfilmkino hervorgegangene, cineastisch-statische Medienform des Kamishibai. Und das beförderte, wie bereits erwähnt, wesentlich die Entstehung und Visualität der dramatischen Bilder, der Gekiga. Manga-Experte Yoshimura Kazuma betont daher, daß man „Tezuka als den letzten Mangaka vor dem Krieg und als den ersten Mangaka nach dem Krieg“ bezeichnen könne. Er sei „wie eine Brücke zwischen der japanischen Neuzeit und der Moderne.“<sup>7</sup> Und so fällt auch sein Todesjahr 1989 just in das Ende der Shōwa-Ära, die, in sich selbst zweigeteilt, noch die späte Stummfilmzeit und das *eroguronansensu jidai* in sich birgt (1926-1945) und dazu die Nachkriegs-Periode (Sengo, 1945-1989), die Beginn und Ende von Tezukas Schaffen markiert. Tezuka war es auch, der den von der kurzen Koma-Form abgrenzbaren Stil des *sutōrī*-Manga in Bildern forcierte.<sup>8</sup> Im Story (Sutōrī)-Manga ist die Erzählung/der ‚Plot‘ – linear oder episodisch

<sup>3</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 21.

<sup>4</sup> LEVI Antonia: Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996. S. 163.

<sup>5</sup> Anmerkung: Vgl. RICHIE Donald: A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2005. S. 19.

<sup>6</sup> BURCH Noël: To the Distant Observer. Form and meaning in the Japanese cinema. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1979. S. 75.

<sup>7</sup> Vgl.: Interview mit Prof. Yoshimura Kazuma am 08. Oktober 2005 von 12 Uhr bis 13 Uhr, Seika-Universität, Kyōto.

<sup>8</sup> PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 13.

(*rensaï*<sup>9</sup>) – nunmehr auf filmische Länge konzipiert und zumeist sogar noch gedehnter als ein Kinofilm. Statt einer Abfolge von lediglich vier, acht oder zwölf Panels eines Comic-Strips nachzugehen oder einer Erzählung zu folgen, die lediglich von vereinzelt Bildern begleitet wurde, reagiert die Form auf die Filmästhetik. Neben einigen einflussreichen Vorläufern – Stephan Köhn sieht derlei Ansätze, visuell und narrativ, bereits bei Tagawa Suihōs Tierparabel NORAKURO (1931-1941, dessen Hauptfigur 1935 in die schwarzweißen Propaganda-Anime Seo Mitsuyos NORAKURO ITTŌHEI und NORAKURO NITŌHEI adaptiert wurde), der Bilderzählung BŌKEN DANKICHI von Shimada Keizō (1933-1939), oder Shishido Sakōs SUPĪDOTARŌ (1930-1933)<sup>10</sup> – führte vor allem Tezukas Manga SHIN TAKARAJIMA (NEUE SCHATZINSEL) von 1947 zur Weiterentwicklung des Story-Manga.

Auch die Montage im Manga begann sich zunehmend typisch filmischer Mittel zu bedienen:

„Tezuka schildert eine Einzelhandlung bevorzugt über mehr als zwei Panels. Vor einem gleichbleibenden Hintergrund erscheint so die Abfolge eines einzigen Vorgangs in mehreren Bildschritten. Außerdem benutzt er das Prinzip der Montage, um den Leserblick mit dem der Figuren zusammenzuschließen.“<sup>11</sup>

Genauer gesagt ist diese oben beschriebene Technik der Verknüpfung des Blickes der Figur und des Rezipienten jene Form der filmischen Montage, die man als ‚Point of view Cutting‘<sup>12</sup> bezeichnet (zuerst ein Schnitt auf den gefilmten Betrachter, dann ein Schnitt auf das Filmbild des Betrachteten). Diese Montagetechnik steht natürlich in enger Interaktion mit der Kameraarbeit: Wenn der Kameramann bzw. der Manga-Zeichner eine sequentielle Abfolge von Bildern produziert und dabei zeigt, was eine Figur sieht und hört, wird dies zum optischen ‚Point of view Shot‘.<sup>13</sup> Diese beiden miteinander verwobenen Techniken der Kameraaufnahme (im Film)/der Bildproduktion (im Manga) und der Montage berühren sich außerdem mit der Narration, nämlich hinsichtlich der Tiefe (depth of story<sup>14</sup>) der Figurencharakterisierung. Es ist eine filmerzählerische Entscheidung, wie tief man in die präsentierten Figuren einsteigt, der Zuschauer sozusagen von ihrer Subjektivität affiziert wird. Deshalb unterscheiden Bordwell und Thompson auf der Narrationsebene zwischen der perzeptiven Subjektivität<sup>15</sup> (man sieht, was die Figur sieht) und der mentalen Subjektivität<sup>16</sup> (man erfährt von den inneren Bildern, der inneren Stimme, von Erinnerungen, Phantasien, Träumen, Visionen des Charakters).<sup>17</sup> Es ist deshalb vor

<sup>9</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 193.

<sup>10</sup> Vgl.: KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 219, S. 220, S. 226, 227.

<sup>11</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 48.

<sup>12</sup> BORDWELL David, THOMPSON Kristin: Film Art. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico, Milan, Montreal, New Delhi, Paris, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Companies, Inc., 1997. S. 296.

<sup>13</sup> Ebd. S. 240.

<sup>14</sup> Ebd. S. 104.

<sup>15</sup> Ebd. S. 105.

<sup>16</sup> Ebd. S. 105.

<sup>17</sup> Anmerkung: Das Instrumentarium der neoformalistischen Filmanalyse eignet sich hier, wie dieses Beispiel in seiner Anwendung anreißt, um (Stumm-)Film und Comic miteinander zu vergleichen. Vgl. THOMPSON Kristin: Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden. In: montage/av.

allein die Übernahme der filmischen Subjektivität, für die Tezuka Osamu innerhalb der Manga-Ästhetik verantwortlich zeichnet. Mit der Abwendung vom Montage-Stil des Koma-Manga hin zum Story-Manga hat er den stilistischen Paradigmenwechsel in der Manga-Entwicklung herbeigeführt.

Zu sehen ist der subjektive Blick, der ‚Point of view‘, schon in seinen frühen Arbeiten; zum Beispiel in ROSUTO WĀRUDO (LOST WORLD),<sup>18</sup> in METOROPORISU (METROPOLIS)<sup>19</sup> oder FAUSUTO (FAUST),<sup>20</sup> wo die perzeptive Subjektive überwiegt. Doch bereits in RIBON NO KISHI (PRINCESS KNIGHT), vor allem im letzten Band, gerinnt der subjektive



Abbildung 1a

Blick der Femme fatale *Venus* zum mentalen; man spürt geradezu ihre stechend intriganten Gedanken (siehe **Abbildung 1a**).<sup>21</sup> In CHIKYŪ WO NOMU (SWALLOWING THE EARTH, 1968-1969) wiederholt die (film-)göttingleiche *Zephyrus*, Femme fatale und Anführerin eines Frauenkults, diesen Blick der Venus. Er ist auf die selbe Weise auf das männliche Zielobjekt gerichtet;<sup>22</sup> zumal auch dieses Manga den Übergang zu einer erwachseneren, erotischeren Darstellungsweise



Abbildung 1b

markiert, dabei das bereits in RIBON NO KISHI vorgestellte Thema des Matriarchats ‚gekigaisierend‘.<sup>23</sup>

Das gilt auch für die psychische Wirkung, die von dem ins ‚Close-up‘ gerückten Blick des weißen Donnergottes, *raijin*, im Manga HYAKU MONOGATARI ausgeht (ohnehin ein klassisch-traditioneller Stoff der Gespensterikonographie, der, wie dargestellt, das *eroguronansensu* präfigurierte). Dort zitiert Tezuka eine berühmte Darstellung, den FŪJIN RAIJIN-ZU BYŌBU von Tawaraya Sōtatsu (siehe **Abb. 10**), und überführt sie durch das ‚Close-up‘ ins Photographisch-Filmische (siehe **Abbildung 1b**),<sup>24</sup> besonders, weil den Blick des Dämons in dem Manga weitere mental aufgeladene Blicke verschiedener Figuren begleiten.<sup>25</sup>

Tezuka hat zugleich mit seiner Montage- und Blick-Arbeit wesentliche Unterscheidungsmerkmale von Manga-Sorten erschaffen.

Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation. Neoformalismus. Marburg: Schüren Verlag, Ausgabe 4, Januar 1995.

<sup>18</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: Lost World. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 65, S. 69, S. 91, S. 107, S. 109, S. 226. S. 227, S. 245, S. 246.

<sup>19</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 34, S. 36, S. 40. S. 41, S. 52, S. 62 - S. 63, S. 77, S. 101, S. 103, S. 141, S. 151, S. 155, S. 157.

<sup>20</sup> Vgl. TEZUKA Osamu: Fausuto. Tōkyō: Asahi Shinbunsha, 1994. S. 86.

<sup>21</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: Princess Knight. Band 6. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 11, S. 82, S. 106, S. 107, S. 112.

<sup>22</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: Swallowing the Earth. Gardena, California: Digital Manga Publishing, 2009. (S. 11, S. 19), S. 25.

<sup>23</sup> SCHODT Frederik L.: Foreword. In: TEZUKA Osamu: Swallowing the Earth. Gardena, California: Digital Manga Publishing, 2009. S. 2.

<sup>24</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: HYAKU MONOGATARI In: TEZUKA Osamu: Fausuto. Tōkyō: Asahi Shinbunsha, 1994. S. 134.

<sup>25</sup> Ebd. S. 138, S. 153, S. 155, S. 183.

Ebenso stilsichere Filmelemente sollten folgen: Seinen Manga-Western KŌYA NO DANKON (1957) – den intertextuellen Bezug zwischen Kurosawa Akiras SHICHININ NO SAMURAI (1954) und John Sturges' THE MAGNIFICENT SEVEN (1960) vorwegnehmend – versah er sogar mit einem Vorspann und erhob seine Manga-Figuren mit den filmüblichen ‚Credits‘ damit in den Stand eines realen ‚Filmcasts‘. Häufig setzte er zudem, selbstreflexiv auf seine cineastischen Einflüsse verweisend, das handelsübliche „The End“ an den Schluß seiner Manga.<sup>26</sup> Film und Manga wurden bei Tezuka schon zu Beginn auf eine Weise eng geführt, daß er so weit ging,

„seine *koma* den 24 Frames pro Sekunde des Filmes zuzuordnen. Er hatte eine Methode entwickelt, seinem Kunstwerk filmische Action beizugeben. Vor ihm haben die Künstler die Panels lediglich linear auf den Seiten angeordnet, doch Tezuka hat die Anordnung der Panels, ihre Montage, auf der Seite drastisch verändert.“<sup>27</sup>

Die selbstreflexive Ebene in Tezukas Manga wird immer wieder auch durch seine Figuren, entweder Nebenfiguren oder einem schweineartigen, pflasterbeklebten Alter Ego oder auch einer Karikatur seiner selbst hervorgehoben, die oftmals aus einer zeitgenössischen Perspektive witzige Bemerkungen zum Geschehen, auch den historischen Stoffen, machen und dabei den historischen Rahmen sprengen, wenn sie Szenen oder Figuren zum Beispiel mit zeitgenössischen Anime oder Manga direkt vergleichen. So spielt Tezuka zum Beispiel im Manga-Band 5 von BLACK JACK auf eine Figur an, die wiederum dem Stil von Horror-Mangaka Hino Hideshi hätte entspringen sein können.<sup>28</sup> Dieses Vorgehen ähnelt dabei auffällig dem beiseite gesprochenen Verfremdungseffekt auf der Kabuki-Bühne, den Bertolt Brecht im Epischen Theater übernommen hatte. Diese Selbstreflexivität stellt natürlich auch eine Übertragung der metadiegetischen Funktion dar, die vormals der Benshi mit seinem oftmals ebenso kommentierenden Erklärstil während einer Stummfilmvorführung inne hatte.

Die Übertragung der Stummfilmästhetik wird noch mal in einem späteren Kurzfilm-Anime von Tezuka deutlich. Sein buchstäblich in „Fetzen“ (*onboro*<sup>29</sup>) liegendes Anime ONBORO FIRUMU (BROKEN DOWN FILM, 1985), nimmt das Faible für das Alte, auch Ruinierte, der ästhetischen Konstellation von Wabi Sabi auf, indem es so tut, als sei es ein schwarzweißer Stummfilm, dem man den Zahn der Zeit deutlich ansieht. Tezuka ist es somit zu verdanken, daß immer wieder insbesondere sowohl das Expressionistische<sup>30</sup> als auch das Filmische<sup>31</sup> – also dann in ihrer Kombination das Stummfilmische – als dominantes Charakteristikum des japanischen Manga genannt wird.

<sup>26</sup> Vgl.: PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 110.

<sup>27</sup> Vgl.: Interview mit Tanabe Tai am 08. Oktober 2005 von 14 Uhr bis 16 Uhr, Seika Universität, Kyōto.

<sup>28</sup> TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 5. New York: Vertical Inc., 2009. S. 239.

<sup>29</sup> Anmerkung: *onboro* (おんぼろ) „Fetzen {m}; etw. {X}, das in einem schlimmen Zustand ist.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=33926>.

<sup>30</sup> SCHIKOWSKI Klaus: Die Poesie des Alltags. Vorwort. In: TANIGUCHI Jirō: Vertraute Fremde. Hamburg: Carlsen Verlag, 2007. S. 6.

<sup>31</sup> Vgl.: BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 48.

Manga ist – wie seinerzeit das Kamishibai, – zum transportierbaren Filmersatz in Japan und andernorten geworden, ist zu einem Lesekino avanciert, rezipierbar an jedem Ort, nicht nur im Filmpalast. Allmählich übernahm das Manga, vor allem das Gekiga, nun auch die Rolle des filmartigen Kamishibai der Zwanziger/Dreißiger/Vierziger des letzten Jahrhunderts, dessen Ära das Fernsehen ab Mitte der Fünfziger Jahre und die darauffolgenden Anime-Serien schließlich ganz beendete.<sup>32</sup> So ist der Niedergang des Kamishibai vom Filmischer-, bzw. Stummfilmischerwerden des Manga gekennzeichnet, vor allem auch bei Übernahme der Bewegungs-dramatik. Der Niedergang des Kamishibai kann also eine weitere Erklärung für den Zeitsprung, die Diskontinuität in der Überführung der Verfahren des Stummfilms in die Manga-Ästhetik sein, zumal schließlich zuerst das Kamishibai Verfahren des Stummfilms adaptiert hatte. Aus der Kombination der vom *eroguronansensu* geprägten Sehgewohnheiten der Mangaka der Nachkriegszeit und der bereits stattgefundenen Übertragung des Stummfilmischen in das Kamishibai, kam es also nunmehr allmählich zu einer Übertragung dieser Ästhetik auf das Manga (und später auf das Anime).

Ein wesentliches Moment der Übertragung des (Stumm-) Filmischen auf das Manga in der Nachkriegszeit ist die Darstellung der Subjektivität. Sie wurde – wie oben beschrieben –, in ihrer exzessiv-experimentellen Form bereits im Stummfilm KURUTTA IPPĒJI von Teinosuke Kinugasa verwendet. Durch die Bezugnahme der *SHINKANKAKUHA* auf den deutschen Expressionismus, besonders auf die Filme F.W. Murnaus und Robert Wienes, wurde das Augenmerk in der Literatur und im Stummfilm der *SHINKANKAKU*-Schule, so in KURUTTA IPPĒJI, besonders auf das Zeigen von Erinnerungen, Phantasien, Träumen, Visionen gelegt, und nach Möglichkeiten gesucht, diese subjektiv zu vermitteln. Diese Technik wurde im Kapitel *Die Stilmittel der SHINKANKAKUHA* anhand eines Zitats von Kawabata Yasunari aus seinem YUKIGUNI beschrieben. YUKIGUNI ist wiederum eine Novelle, die selbst noch stilistisch unter dem Eindruck des Stummfilms KURUTTA IPPĒJI zu stehen scheint, für dessen Drehbuch sich der Autor Kawabata verantwortlich zeichnete. Zudem ist YUKIGUNI 1947, also in der Hochphase des Film noir und zeitgleich zu den ersten Manga-Veröffentlichungen Tezuka Osamus, entstanden.

Berühmt für seinen mittlerweile routiniert im Stummfilm integrierten ‚Point of view‘, also seinen subjektiven Blick war seinerzeit schon der Stummfilm ASPHALT (1929) von Joe May. Dieser Straßenfilm präfigurierte die visuell-narrativen Charakteristika des Film noir: Hier, in den Vierziger und Fünfziger Jahren des letzten Jahrhunderts, gelangten außerdem „Low-key“- oder „Chiaroscuro“-Beleuchtung“,<sup>33</sup> oder, in Bezug auf F.W. Murnau oft Berliner Licht genannt, erneut zu stilistischer Blüte. Auch narrativ wurde die Geschichte, von der ASPHALT handelt, in typische Noir-Erzähltypen wie „Im Netz der Femme fatale“ oder

---

<sup>32</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 233.

<sup>33</sup> BORDWELL David, THOMPSON Kristin: Film Art. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico, Milan, Montreal, New Delhi, Paris, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Companies, Inc., 1997. S. 182.

„Polizisten/Detektive zwischen den Fronten“ überführt.<sup>34</sup> Während sich also in der expressionistischen Zeit der japanische Stummfilm KURUTTA IPPĒJI in experimenteller und schließlich ASPHALT in konventionalisierter Form auf das Stilmittel der Subjektivierung kaprizierten, wurde es in der nachfolgenden Noir-Phase durch in der Subjektive gefilmte Streifen wie THE LADY IN THE LAKE oder DARK PASSAGE auf die Spitze getrieben.<sup>35</sup> Und gerade die von Tezuka Osamu (zum Beispiel durch sein RIBON NO KISHI) inspirierten Shōjo-Manga der 1970er bilden den Höhepunkt der subjektivierenden Darstellung; zumal selbst Manga-Umsetzungen klassisch-japanischer Erzählungen wie des GENJI MONOGATARI immer wieder auf Verfahren des Noir-Erzähltyps *Im Netz der Femme fatale* und des Stummfilms zurückkommen.

1947, also zeitlich dicht an Filmen der Schwarzen Serie wie THE LADY IN THE LAKE (1946) oder DARK PASSAGE (1947), zeichnete der eifrige Kinogänger Tezuka<sup>36</sup> das narrative Manga SHIN TAKARAJIMA. Es fällt also, wie Kawabata Yasunaris Novelle YUKIGUNI, direkt in die klassische Phase des amerikanischen Film noir. Susanne Phillips betont, daß gerade Hollywoodfilme und Detektivgeschichten – offensichtlich zeitgenössische Film noirs – sehr einflußreich auf Tezukas Schaffen waren,<sup>37</sup> daß Tezuka – wegen des enormen Produktionsdrucks – immer wieder vor seinen Verlegern ins Kino flüchten mußte. Der Kinobesuch hat sich demnach offensichtlich in diesem ablösenden, transmedialen Wechsel zwischen gehetztem Zeichnen und Sehen – auch eine Art subjektiver Montage – fruchtbar auf Tezukas künstlerische Manga-Produktion ausgewirkt.<sup>38</sup>

Ähnlich Robert Wiene mit seinem expressionistischen Film RASKOLNIKOW setzte Tezuka den Dostojewskij-Stoff SCHULD UND SÜHNE im Jahr 1953 als TSUMI TO BATSU<sup>39</sup> um. Er teilte damit offenkundig das Faible vieler Expressionisten für diesen einflußgebenden russischen Schriftsteller:

„Dostojewskis Roman kommt extremer Formgebung sehr entgegen. Menschen, die am Rande des Geheimnisses leben, Menschen, deren Wachsein von Traum und Sehnsucht dirigiert wird, Wahnsinnige, Epileptiker, Fanatiker – das sind die geistigen Formen, die leicht in der

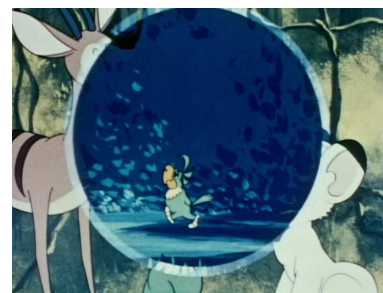


Abbildung 2a

expressionistischen Gestaltung, in der dem konstruktiven Denken entsprungenen Unwirklichkeit ihre anschauliche Erfüllung finden.“<sup>40</sup>

<sup>34</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 42-S. 46.

<sup>35</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 15, S. 48.

<sup>36</sup> Vgl. PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 22-S. 23.

<sup>37</sup> Ebd. S. 15.

<sup>38</sup> Vgl. Ebd. S. 22-S. 23.

<sup>39</sup> Ebd. S. 406.

<sup>40</sup> KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 75.



1951 hatte Kurosawa Akira DER IDIOT bereits als HAKUCHI realisiert. Kurosawas Arbeiten, seine dunkel ‚geplotteten‘ und im düsteren Licht gedrehten, oft deterministisch-illusionslosen Filme, zum Beispiel RASHŌMON (1950), der mit seiner der Menschheit gegenüber resignierten Haltung auf einen Vertreter des *eroguronansensu jidai*, nämlich auf eine gleichnamige Erzählung von Akutagawa Ryūnosuke von 1915 zurückgeht, wie vorher schon Ōfuji Noburōs Scherenschnittfilm KUMO NO ITO (1946), sind nunmehr in ihrer Stimmung japanische Beiträge des Expressionismus, in die der Stil noir wie dessen verlängerter Arm hineingreift. Das Manga TSUMI TO BATSU, die IDIOT-Adaptation Tezukas, ist somit eine ästhetische Reaktion auf eine Zeit, in welcher der Film noir und auch noch die davor liegenden expressionistischen Filmphasen stilbildend sind (und das Kamishibai, das diese



Abbildung 2b

Stile bisher in sich aufgenommen hatte, allmählich verschwand).

Ganz in diesem Sinne ist unter Kurosawas IDIOT-Adaptation HAKUCHI eine Erzählerstimme aus dem ‚Off‘ gelegt, die dazu tatsächlich so wirkt „wie ein düsterer Stummfilm, in dem zuviel geredet wird.“<sup>41</sup>



Abbildung 2c

Noch auf das Manga KIRIHITO SANKA – aus einer späteren Schaffensperiode Tezuka Osamus – hat er jenes im Film noir aus der Visualität und der Verharrung in der Stummfilm-Vergangenheit geschöpfte Charakteristikum der Rückblende/des ‚Off‘ und das darin etablierte ‚Voice Over‘ in



Abbildung 2d

die Manga-Ästhetik übertragen:<sup>42</sup> Just mit einer mangaisierten Irisblende, die im Stummfilm DAS CABINET DES DR. CALIGARI das Übergleiten der Rahmen- in die Binnen-Handlung realisiert und damit den Vorgänger der noirischen ‚Flashback‘-Struktur darstellt, wird im monströsen KIRIHITO SANKA auf die selbe Weise eine Rückblende eingeleitet.<sup>43</sup> Und noch heute wird eine Manga-Seite schwarz



Abbildung 2e

unterlegt, bzw. der Hiatus/*mahaku* (der trennende Spalt zwischen den Bildern) und manchmal auch zugleich der Habitus (der Raum innerhalb des Panels) geschwärzt, wenn dort eine –

<sup>41</sup> VISARIUS Karsten: kommentierte Filmografie. *Hakuchi (Der Idiot)*. In: STIFTUNG DEUTSCHE KINEMATHEK, JANSEN Peter, W., SCHÜTTE Wolfram (Hg.): Reihe Film 41. Akira Kurosawa. München, Wien: Carl Hanser Verlag, 1988. S. 135.

<sup>42</sup> TEZUKA Osamu: *Ode to Kirihito*. New York: Vertical Inc., 2006. S. 732.

<sup>43</sup> Ebd.



darüber hinaus oft äußerst elegisch gehaltene – Rückblende, eine eingeschobene Erzählung, oder ein Prolog beginnt.

Ein besonders typisches Beispiel für ein erzählendes ‚Voice Over‘, das von einem schwarzen Erzählrahmen signifiziert wird, findet sich zu Beginn einer aktuelleren Manga-Miniserie, die auch noch ausgerechnet den Titel GÖTTERDÄMMERUNG <sup>44</sup> (RAGNAROK / RAGUNAROKU, 2001) trägt. RAGUNAROKU ist, wie der Verlagskommentar im Manga verrät, in „suggestivem Schwarzweiß“<sup>45</sup> gezeichnet. In scharfkantigem Schattenstil und kräftig-klarer Liniensprache grenzt Zeichner Kotobuki Tsukasa Schwarz und Weiß hart voneinander ab. Der Prolog erzählt nun, auf gänzlich schwarzer Seite, von einer mittelalterlichen Fantasywelt (hinten ist eine genretypische Landkarte mit Kaiserreichen wie *Asgard* und Städten wie *Rostock* eingefügt<sup>46</sup>). Die Welt wird von den *Dark Ones*<sup>47</sup> heimgesucht, gegen die starke Söldner, vorweg die Hauptfigur *Leroy Schwartzer*, kämpfen. Am Ende dieses schwarz unterlegten Erzählrahmens stellt sich heraus, daß es das Schwert *Ragnarök* war, das seinen Besitzer und die phantastische Welt wie ein Conferencier zu Zeiten des stummfilmbegleitenden Cabarets eingeführt hat. Im Verlauf ist zu beobachten, daß der Held im ständigen Dialog mit seinem sprechenden Schwert steht. Dessen Rede ist in entweder schwarzen oder in weißen Blockkommentaren und nicht in den üblichen Sprechblasen von Figuren gefaßt. Diese Textkästen haben im Comic, in Abgrenzung zu den Sprechblasen für die Figurendialoge, auch eine erzählende, kommentierende Aufgabe. Daß sie im Manga GÖTTERDÄMMERUNG ebenfalls für die Dialoge des Schwertes verwendet werden, verklammert dessen sowohl erzählerische als auch dialogische Funktion mit der schwarz unterlegten Einführung in die Geschichte. In der nach dem Prolog des Schwertes *Ragnarök* einsetzenden Handlung ist der Hiatus dann wieder im üblichen Weiß gehalten, was zeigt, daß die Erzählerstimme des sprechenden Schwertes nun in den Verlauf der Geschichte übergegangen ist.

Die schwarz geränderten ‚Flashback‘- und/oder Erzählerstimmenseiten sind zu einer Konvention der Manga-Darstellung geworden. Als charakteristisches Stilmittel ist der schwarzrandige Erzählrahmen daher ein Rudiment der Auf- und Abblende, die den ‚Flashback‘, die Rahmenerzählung einfassen. Vom Stummfilm mit seinen Punkt- und Irisblenden ist diese Erzähltechnik auf den Film noir übergegangen.

So führte schon der subjektive Blick von *Franzis* in DAS CABINET DES DR. CALIGARI, der den Binnenrahmen-‚Flashback‘ auslöste, auf das *Mise-en-abîme* zu, auf das Bild also, das sich selbst enthält. Eben dies tat ihm der Blick des Anstaltsdieners in KURUTTA IPPĒJI durch seine das Bewußtsein überflutenden *furasshu bakku* nach, die begrifflich zunächst als beschleunigte Montage galten, die aber ebenfalls schon Rückblendestrukturen erkennen ließen. Tezukas Überführung stummfilmhafter, noirischer Darstellungstechniken in den narrativen Manga führte also ab Ende der Vierziger Jahre des letzten Jahrhunderts genau hinein in das Kabinett

---

<sup>44</sup> KOTOBUKI Tsukasa, YASUI Kentarō: Götterdämmerung. Band 1-3. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004.

<sup>45</sup> Planet Manga Newsticker: Der Hit des Monats. Götterdämmerung. In: KOTOBUKI Tsukasa, YASUI Kentarō: Götterdämmerung. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004. S. 199.

<sup>46</sup> Ebd. S. 194.

<sup>47</sup> Ebd. S. 1ff.

technischer Verfahren, welche die japanische Popkultur seitdem bereithält und konventionalisiert. Dominante Stilmittel sind nach wie vor die schwarz unterlegte Rückblende oder einfach der Erzählrahmen. Das Gekiga, welches am dichtesten mit der Ästhetik des Kamishibai verbunden ist, exzerpierte dieses *furasshu*, also die beschleunigte Montage (und auch die Entfesselung, das Kamerapendant der Montagebeschleunigung, wie in DER LETZTE MANN) aus dem Expressionismus. Später wurden diese Elemente im experimentellen Stummfilm KURUTTA IPPĒJI und danach im statischen Medium Manga interpretiert.

Im Anime-Studio *Mushi Production* formte Tezuka seine stummfilmhaften Manga in mangahafte Anime, wie anhand der Montage der Panels in der Manga-Serie JANGURU TAITEI (KIMBA) zu sehen war. Der darin erweckte *Eindruck* von Bewegung<sup>48</sup> (siehe **Abbildung 2e** des fliehenden statischen Hirsches vor dem irisierend changierenden Hintergrund) wurde auch hier durch diverse Montagearten herbeigeführt. Im Falle von KIMBA erneut auch durch jene, die das Stummfilmbild imitieren; also punkt-/iris-/kreisblenden- oder kaschartige (siehe **Abbildungen 2a-2e** aus der dritten Folge DER DSCHUNGELDIEB).

Tezuka erzeugte also auch im Anime, mit allen Möglichkeiten einer die mangahaften Habitus-Hiatusanordnungen ersetzenden Montage operierend, mangaartige Bildfolgen im Zeichentrickfilmbereich. Und wie schon anhand von Ernst Lubitschs Expressionismusparodie DIE BERGKATZE erarbeitet, korrespondierten diese mit der Stilisierungstendenz des japanischen Holzschnittes. Stummfilmhafte Manga wurden so zu mangahaften Anime; Tezukas bei *Mushi Pro* geschaffene, schwarzweiße Anime-Serie ASTRO BOY/TETSUWAN ATOMU wurde deswegen ja zunächst auch als *terebi manga*, also Fernseh-Manga, betrachtet. Das Kamishibai, das diese Verfahren bereits erfolgreich verwendete, hatte ausgedient.

Der Regisseur Rintarō, der im Studio *Mushi Production* eng mit Tezuka Osamu zusammen gearbeitet hat, bestätigte im Interview<sup>49</sup> die Stilbezogenheit von Expressionismus, Film noir und japanischer Popkultur. Allein sein Alter Ego, die Figur *Rintarō*, ein schlaksiger Gangster, dem in Tezukas ASTRO BOY immer eine Zigarette zwischen den wulstigen Lippen steckt, bestätigt dies gleichfalls: Dieser Anime-*Rintarō* im weißen Anzug und den französischen Schuhen in Verbund mit dem typischen grauen Fedora, wie er von den Film noir- Charakteren<sup>50</sup> getragen wird, ist die schlagkräftige Verkörperung der These einer noirisch-expressionistischen Kontinuität in der japanischen Popkultur. Und noch eine Verbindung erschließt sich über den Anime-Regisseur Rintarō: Mit seiner nunmehr farbigen Anime-Serie NIPPON MUKASHI BANASHI (1976-1994)<sup>51</sup> bezieht er sich wiederum auf die japanischen Stummfilme um 1917,

---

<sup>48</sup> BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 57.

<sup>49</sup> Vgl.: Interview mit dem Regisseur Rintarō am 15. November 2005 von 13 Uhr bis 15 Uhr, Studio Madhouse, Büro des Künstlers, Tōkyō.

<sup>50</sup> Vgl.: HAMMETT Dashiell: The Glass Key. London: Pan Books Ltd., 1959. S. 74.

<sup>51</sup> KOTHENSCHULTE Daniel: Opulenz und Beschränkung. Stile des frühen Anime. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 57.

die sich, wie erwähnt, vor allem aus der Ästhetik von Kabuki und japanischem Holzschnitt speisten.<sup>52</sup>

Erst ab dem Ende der Vierziger Jahre sind also die Stummfilmästhetiken (und des Film noir) in der japanischen Manga-Landschaft urbar gemacht worden, wie auch in der Stummfilmzeit der Expressionismus der Bildenden Kunst erst zwanzig Jahre später in die Filmästhetik übertragen wurde; „Dis/Kontinuitäten“,<sup>53</sup> wie sie weiterhin in diesem Gefüge typisch bleiben werden.

### 3.1.1. Tezukas expressionistische Arztfiguren und seine Faszination für Monster

In der japanischen Nachkriegszeit wirkte und entfaltete sich in der Literatur, im Manga, im Film also immer noch die Ästhetik des deutschen expressionistischen Stummfilms. Dafür spricht außerdem eine besonders auffällige Konstante in Tezukas Werk: Auf vielerlei Ebenen sind bei ihm deutliche Anknüpfungspunkte an die deutsche Kultur zu beobachten. Tezuka, der in seinem Heimatland immer wieder gerne als „japanischer Walt Disney“<sup>54</sup> bezeichnet wird, teilte dessen Vorliebe für die deutsche Kultur und ließ sich, wie Disney, von ihr beeinflussen.<sup>55</sup> So erhält der Komponist Ludwig van Beethoven im zweiten Band des Manga KITARUBEKI SEKAI (NEXT WORLD, 1951) einen Auftritt,<sup>56</sup> sowie auch kurz in APORO NO UTA. Später widmet Tezuka dem Komponisten ein unvollendet gebliebenes Manga-Projekt: RŪDOUIHI B.<sup>57</sup> (LUDWIG B., 1987-1989).

En passant lernt man darüber hinaus, daß Tezuka im Rahmen seines der Zeichnerkarriere vorausgegangenen Medizinstudiums sogar die deutsche Sprache beherrschte. Hier liegt er wiederum auf der Traditionslinie des Mediziners, Literaten und Kulturvermittlers, *bōkansha*, Mori Ōgai. Bereits vor seinem zwölften Lebensjahr eignete sich Mori Ōgai die deutsche Sprache an und kam im Zusammenhang seiner medizinischen Studien noch näher in Kontakt mit der Kultur Deutschlands, bis er schließlich von der japanischen Meiji-Regierung nach Deutschland gesandt wurde.<sup>58</sup> Deutsch stellte nämlich seit der Öffnung Japans – vielleicht sogar schon vor dem *sakoku* durch Mediziner wie Franz von Siebold, der in dieser Zeit in den Diensten der Holländer stehend, zumindest auf Dejima verweilen durfte<sup>59</sup> – die Fachsprache in der japanischen Medizin dar. Und auch in Kunstkreisen, besonders zu Zeiten Edogawa Ranpos, war Deutsch noch en vogue, sodaß dieser sogar, als junger Mann und als pathetische

---

<sup>52</sup> Vgl.: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN: Anime!. High Art - PopCulture. Ausstellung vom 27. Februar bis 3. August 2008, Frankfurt am Main, Frankfurt am Main.

<sup>53</sup> Vgl.: BERNDT Jaqueline: Manga Mania. Dis/Kontinuitäten, Perspektivenwechsel, Vielfalt. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008.

<sup>54</sup> Vgl.: [http://de.wikipedia.org/wiki/Osamu\\_Tezuka](http://de.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka) am 28.01.2007 um 21:53 Uhr.

<sup>55</sup> Vgl.: ALLAN Robin: Walt Disney and Europe. European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1999. Z.B. S. 99.

<sup>56</sup> TEZUKA Osamu: Next World. Band 2. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2003. S. 119.

<sup>57</sup> TEZUKA Osamu: Rūdouihi B. Band 1-2. Tōkyō: Ushio Shuppansha, 1993/1994.

<sup>58</sup> DOWER John W.: Mori Ōgai: Meiji Japan's Eminent Bystander. In: EAST ASIAN RESEARCH CENTER HARVARD (Hg.): Papers on Japan. Massachusetts: East Asian Research Center Harvard, Ausgabe/Nr. 2, August 1963. S. 60.

<sup>59</sup> Vgl.: SCURLA Herbert (Hg.): Reisen in Nippon. Berichte deutscher Forscher des 17. und 19. Jahrhunderts aus Japan. Engelbert Kaempfer, Georg Heinrich von Langsdorff, Phillip Franz von Siebold. Berlin: Verlag der Nation, 1976.

Unterstreichungen seiner melancholischen Stimmungslage, das Wort „Einsamkeit“ an seine Schrankwand geschrieben hatte.<sup>60</sup> So stößt man noch beim Mangaka Tezuka Osamu, neben Ludwig van Beethoven, in KITARUBEKI SEKAI häufiger auf das deutsche Wort Veränderungen<sup>61</sup> (das leider in der vorliegenden Ausgabe von dem indischen Übersetzer vom Katakana-Japanisch ins Englische übertragen als „Verderungen“<sup>62</sup> daherkommt und in Bezug auf „Mutation“ verwendet wird). Tezuka führte auch einen Dokortitel in der Medizin.

KITARUBEKI SEKAI gehört zu einem dreiteiligen Zyklus Tezukas, dessen Beginn im Jahr 1948 das Manga ROSUTO WĀRUDO markiert. Schon hier läßt die synthetisch hergestellte Pflanzenfrau *Ayame* an die expressionistische *Alraune* denken, wenngleich *Ayame* darin ein unschuldiges Opfer der Wissenschaft ist und keine *Femme fatale*. Hieran knüpfen das mit Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS in Verbindung stehende METOROPORISU-Manga aus dem Jahr 1949 mit der Figur des *Dr. Charles Laughton* und schließlich KITARUBEKI SEKAI an. KITARUBEKI SEKAI besticht zudem, wie auch die beiden anderen Bände des Zyklus, durch seine oft stummfilmhaft-schlagschattige Bildsprache. Wiederholt verwendet Tezuka in NEXT WORLD Schattenrißästhetiken –<sup>63</sup> wie schon in METOROPORISU (siehe **Abbildung 3**).<sup>64</sup> Eine Kulisse in KITARUBEKI SEKAI ähnelt obendrein frappierend dem zackigen Dekor des expressionistischen Stummfilmes ALGOL (siehe **Abbildung 4a**<sup>65</sup>) von Hans Werckmeister und mit Emil Jannings, siehe **Abbildungen 4b-4d**), und es gibt zwei Szenen, die Tezuka in der Art einer Stummfilm-Aufführung mit visualisierter Klavierbegleitung untermalt.<sup>66</sup> Außerdem eröffnet der Mangaka hier, ganz in Anlehnung an den expressionistischen Stummfilm, einen selbstreflexiven Diskurs in den Horrorbereich: Eine Figur nennt sich *Dr. Frankenstein*.<sup>67</sup>

Mit dieser Arztfigur werden der Expressionismus und sein persistentes Bohren in den Niederungen des Menschlichen, sowie eine Reihe von expressionistischen Ärztefiguren gleich mit assoziiert: Angefangen mit dem realen expressionistischen Dichter und Arzt Gottfried Benn führt die Spur in die Köpfe der wahnsinnigen Doktorenfiguren des Weimarer Kinos, wo man den manipulativen *Dr. Mabuse* und *Dr. Caligari* begegnet. Kinogänger und Mediziner Tezuka kannte den Stummfilm DAS CABINET DES DR. CALIGARI, und das wird in der Manga-Detektivthrillerserie ADOROFU NI TSUGU (ADOLF, 1983-1985) besonders deutlich. Sie ist von dem Fall des deutschen Agenten Richard Sorge inspiriert. Über seine globalen Schauplätze, auch Japan und Deutschland, führt das Manga in eine Geschichte über das Infragestellen ethnischer Stigmatisierung, die sich an den gleichen Vornamen der beiden Hauptfiguren – des deutschen Halbjapaners *Adolf Kaufmann* und des jüdisch-deutschen Japaners *Adolf Kamil* – sowie des Diktators Adolf Hitlers entzündet. Inmitten der auf den Zweiten Weltkrieg zulaufenden historischen Ereignisse wird hier von dem fiktiven Ringen der Geheimdienste um

---

<sup>60</sup> EDOGAWA Ranpo: The Phantom Lord. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Ranpo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. 155.

<sup>61</sup> Vgl. TEZUKA Osamu: Next World. Band 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 31, S. 57.

<sup>62</sup> TEZUKA Osamu: Next World. Band 2. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 152.

<sup>63</sup> Vgl. TEZUKA Osamu: Next World. Band 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 56, S. 57.

<sup>64</sup> TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 50-S. 51.

<sup>65</sup> TEZUKA Osamu: Next World. Band 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 79.

<sup>66</sup> TEZUKA Osamu: Next World. Band 2. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 89ff.

<sup>67</sup> Vgl. Ebd. S. 47ff.

Dokumente erzählt, welche die vermeintliche jüdische Identität von Adolf Hitler entlarven. In dieser Serie zollt Tezuka Osamu auch erneut dem Stummfilm DAS CABINET DES DR. CALIGARI Tribut, der ja bereits 1921 in Japan auf die Leinwand geworfen wurde und, aufgrund seines großen Erfolgs, nochmals 1925.<sup>68</sup> So legt Tezuka einer Nebenfigur im vierten Manga-Band des ADOLF-Zyklus Folgendes in den Mund:



„Ich freue mich dass Sie dieses Restaurant eröffnet haben. Es erinnert mich an alte Zeiten, als ich Filme wie »Das Kabinett des Dr. Caligari« gesehen habe.“<sup>69</sup>

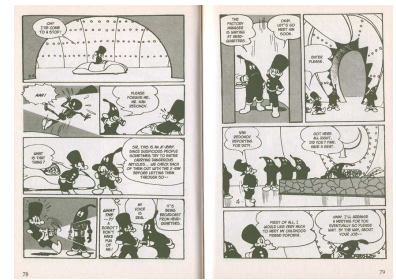


Abbildung 3

Abbildung 4a

In ihren grotesken und imaginären Ausformungen stehen weitere Figuren Tezuka Osamus in der Ahnenreihe des *Dr. Caligari*, also den manischen Arztfiguren des Weimarer Kinos mit ihren Opfern/Produkten:

Buchstäblich wie ein expressionistischer Stummfilm in hartes



Abbildung 4c

schwarz und weiß zerlegt ist Tezukas berühmte Arztfigur des einsamen *Burakku Jakku* (*Black*



Abbildung 4b



Abbildung 4d

*Jack*).<sup>70</sup> Sein Haar ist – wie auch die Frisur der künstlichen Monsterfrau (Elsa Lanchester) im expressionistischen Hollywoodfilm BRIDE OF FRANKENSTEIN (Regie James Whale, 1935) in zackig-diagonalem Muster – zur einen Hälfte schwarz, zur anderen weiß. Auch durch sein Gesicht läuft eine zackige Narbe. Die eine Gesichtshälfte stellt das Implantat einer dunkel pigmentierten Haut dar und verweist mit diesem Assoziationssymbol auch auf die Abgründigkeit dieses von der Gesellschaft ausgestoßenen, exzentrischen Arztes, der immer schwarz gekleidet und oftmals auch durch einen pathetisch wehenden Pelerinenumhang charakterisiert ist – den Stummfilm-*Homunculus* von Otto Rippert gemahnend und wieder natürlich: *Dr. Caligari*. *Black Jack* ist zweigeteilt. Er hat zugleich noirische als auch stummfilmhaft-expressionistische Züge. Vor allem ist er zugleich gut und zum anderen kompliziert und skrupellos, der eigenen ärztlichen Hybris und Arroganz unterworfen, die er

<sup>68</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 152.

Anmerkung: Über spätere, sehr wahrscheinliche Aufführungen im *eroguronansensu jidai* liegen hier keine Daten vor. Es ist aber naheliegend, daß Stummfilme, die einmal gekauft waren, weiter mit Benshi-Kommentar noch in den Dreißiger Jahren des letzten Jahrhunderts als deutsches Kulturgut in den japanischen Kinos liefen.

<sup>69</sup> TEZUKA Osamu. Adolf. Zwischen den Fronten. Band 4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006. S. 151.

<sup>70</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 1-2. New York: Vertical Inc., 2008., TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 3-8. New York: Vertical Inc., 2009., TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 10ff. New York: Vertical Inc., 2010., TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 12. Grenoble: Editions Glénat, 2000.

anderen Ärzten als Spiegel vorhält. Sein ganzes Dasein ist von Disparität gekennzeichnet. Seine einzige Liebe ist *Megumi* gewesen, der er aufgrund ihres Gebärmutterkrebses den inneren Unterleib wegoperiert hat und die nun ein Vagabundenleben mit männlicher Identität als Schiffsarzt *Kei* (eine andere Lesart des gleichen Kanji für *Megumi*) fristet.<sup>71</sup> Als *Kei* nach einen Zwischenstopp und Treffen mit *Black Jack* wieder an Bord geht, stellt Tezuka dies in einer seitenlang stummen Sequenz dar, was der Situation eine zusätzliche Bedeutungsschwere und stummfilmhafte Melancholie verleiht.<sup>72</sup>

*Black Jack* arbeitet ohne Lizenz und kassiert horrenden Summen für seine grotesken Operationen. Wenn es dabei unschuldige Opfer trifft, schenkt er ihnen jedoch das Geld.<sup>73</sup> Aus dem Inhalt der Zyste einer anonymen ‚Celebrity‘, die sich unter einer Nō-Maske verbirgt, setzt er mit Hilfe von Prothesen seinen fortan weiblichen Sidekick *Pinoko* – eine unübersehbare Anspielung auf Albert Hurters dunklen Zeichentrickfilm PINOCCHIO aus dem Hause Disney – zusammen.<sup>74</sup> Dieses verwaschen sprechende, niedliche Mädchen hat also achtzehn Jahre als Organhaufen im Inneren ihrer Zwillingschwester gelebt, die sie allerdings nach der Entfernung der Zyste verstößt. Die achtzehnjährige *Pinoko* hegt nun, im künstlichen Leib einer Grundschülerin, Liebesgefühle für ihren Erbauer *Black Jack*. Auch diese Konstellation ist disparat.

*Black Jacks* Operationen führen außerdem immer wieder in die japanische Mythologie. Zum Beispiel erzählt eine weitere Episode vom *Jinmenso*, einem Organismus, der mit eigenen Willen bewehrt – und so an *Pinokos* Schicksal anknüpfend –, aus einem Menschen herauswächst. Hier bildet dieser dämonische Tumor in Form eines Gesichts das Unterbewußtsein eines Massenmörders ab. Das schwärige Horrorgesicht läßt sich, solange der Mörder lebt, auch nicht operativ entfernen und unterdrückt dessen Mordtrieb.<sup>75</sup> Am Ende ist der Mörder tot, *Black Jack* hat ihn, den ärztlichen Code der Hilfeleistung ignorierend, sterben lassen.

Indem Tezuka in dieser Manga-Serie also in mythisch-horrible Dämonenwelten eintaucht und dabei wieder an das *eroguronansensu* anknüpft, stellt er auch Disparitätszustände dar, die bereits der Pianist mit den anoperierten Mörderhänden in Robert Wienes Stummfilm ORLACS HÄNDE (1924) durchmacht. F.W. Murnaus Stummfilm PHANTOM wird variiert, als *Black Jack* einer pubertierenden Schülerin unwissentlich ausgerechnet die Retina einer vergewaltigten und dann ermordeten Frau einpflanzt,<sup>76</sup> in die sich das Bild des Täters eingebrannt hat. Der erscheint nun der Schülerin immer wieder als schöne Emanation, und sie verliebt sich in dieses gefährliche Phantombild. An anderer Stelle führt Tezuka – als Kind der noirischen Generation, die aus dem Expressionismus hervorging – die explosive Kraft der exotisierenden, prä-expressionistischen Bilder van Goghs und vor allem seines Zeitgenossen Gauguin, hier verkörpert durch die Künstlerfigur *Go Gan* (*Gauguin*), mit dem Thema der Atombombe eng. Just auf einem der letzten Inselparadiese, das sich der Maler – wie Gauguin und daraufhin

---

<sup>71</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: *Black Jack*. Band 1. New York: Vertical Inc., 2008. S. 113ff.

<sup>72</sup> Ebd. S. 134.

<sup>73</sup> Ebd. S. 28.

<sup>74</sup> Vgl.: Ebd. S. 64ff.

<sup>75</sup> Ebd. S. 69ff.

<sup>76</sup> Ebd. S. 29ff.

später F.W. Murnau für den Stummfilm TABU (1931) – ausgesucht hat, löscht der Atombombenversuch einer ominösen Nation (sicherlich ein Seitenhieb auf die USA und ihrer Militärpräsenz auf Okinawa) alles Leben dort aus. *Go Gan*, dessen Leib zerstört ist, bittet *Black Jack* ihn zu operieren, damit er vor seinem unausweichlichen Tod noch die Möglichkeit hat, dieses Grauen mit einem Gemälde aus sterbenden Menschen und dramatischen van Gogh'schen Strudelformationen für die Ewigkeit festzuhalten.<sup>77</sup> Tezukas Expressionismus ist ein Expressionismus mit dem Wissen um den Zweiten Weltkrieg und das Grauen der Atombombe. Die expressionistische Zweiteilung der Arztfigur *Black Jack* spiegelt indes gänzlich die Grundanlage von Tezuka Osamus nicht fertiggestelltem Opus Magnum HI NO TORI. Einerseits ist dieser als SF lesbar und andererseits ein Märchen-Geschichtsmythos. Damit trägt HI NO TORI einer im Expressionismus in die Filmsprache emulierten Idee der Romantik Rechnung. In seiner zweigeteilten Struktur drückt der Zyklus nichts anderes aus, als daß hinter aller wissenschaftlichen Rationalität noch etwas „darüber hinaus, jenseits“ läge; erneut wandelt Tezuka damit auf dem Pfad des Literaten und Mediziners Mori Ōgai.<sup>78</sup> Und auch in der Manga-Serie BLACK JACK sinniert der bizarre Arzt genau darüber: Ganz in Tezukas selbstreflexiver Manier und in faustischer Regie konsultiert die Hauptfigur *Burakku Jakku* in der Retina-Geschichte den realen SF-Autor Komatsu Sakyō, Verfasser des apokalyptischen JAPAN SINKT,<sup>79</sup> über die Wissenschaft und das Okkulte – doch auch der Schriftsteller kann ihm in dieser Frage nicht weiterhelfen.<sup>80</sup>

Im Aufgreifen des deutschen Urmythos des *Dr. Faust* – in dessen Brust, genauso wie in der des *Black Jack*, ach! zwei Seelen wohnen – gelingt dies bereits Tezuka Osamus Manga FAUSUTO (1950, erschienen, wie bereits LOST WORLD,<sup>81</sup> bei *Fuji Shobō*<sup>82</sup>), der, wie der Stummfilm Murnaus, FAUST – EINE DEUTSCHE VOLKSSAGE, und auch Goethes FAUST, mit einem hier jedoch karikaturesk-verniedlichten Prolog im Himmel beginnt. Allerdings zwischen einem Teufelchen, das in einem schwarzen, und einem Engelchen, das in einem weißen Schloß wohnt. Ansonsten verwendet Tezuka die Goethe'sche Handlung, auch von FAUST II, und mitunter versatzteilhaft. Die Figuren sind anspielungsreich und so ist *Mephisto*, wegen des schwarzen Pudels zu Beginn, ein Hündchen-Sidekick des Protagonisten *Heinrich Faust*. In einem integrierten Theaterstück, das in die Walpurgisnachtszene eingebettet ist und Fragmente aus FAUST II neu zusammenfügt –, erschafft einer der Geister sogar den *Homunculus*, der allerdings ein richtiger Geist werden möchte.<sup>83</sup> *Gretchen* ist ein von Gott gesandter Engel, der nun als Mensch *Heinrich Faust* beschützt. Wie F.W. Murnau, zum Beispiel bei der Hochzeit

<sup>77</sup> Ebd. S. 137ff.

<sup>78</sup> Vgl.: DOWER John W.: Mori Ōgai: Meiji Japan's Eminent Bystander. In: EAST ASIAN RESEARCH CENTER HARVARD (Hg.): Papers on Japan. Massachusetts: EAST ASIAN RESEARCH CENTER HARVARD, Ausgabe/Nr. 2, August 1963. S. 95.

<sup>79</sup> KOMATSU Sakyō: Japan sinkt. Berlin: Volk und Welt Verlag, 1973.

<sup>80</sup> TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 1. New York: Vertical Inc., 2008. S. 40ff.

<sup>81</sup> TATSUMI Yoshihiro: A Drifting Life. Montreal: Drawn & Quarterly, 2009. S. 15, S. 839.

<sup>82</sup> [http://en.tezuka.co.jp/manga/sakuhin/m012/m012\\_01.html](http://en.tezuka.co.jp/manga/sakuhin/m012/m012_01.html) am 07.06.2008 um 20:22 Uhr.

<sup>83</sup> PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 327-S. 328.

von Parma, setzt auch Tezuka seine Figuren gerne vor eine „exotische Kulisse“.<sup>84</sup> Damit gerinnt Tezukas FAUSUTO auch zu einem märchenhaft-phantastischen Simulakrum Deutschlands. Am Ende prangt dann auch in der japanischen Ausgabe, nicht in Katakana-Umschrift, sondern in Deutsch und lateinischer Schrift: „Das Ende“.<sup>85</sup>

Zwischen 1988 und 1989 entstand zudem Tezuka Osamus unvollendete Manga-Serie NEO FAUSUTO.<sup>86</sup> Durch die faustisch schwarzweiße Zweiteilung der Figuren Tezukas, die zwischen dem tiefen Ernst der bis ins Groteske gehenden Geschichten und der damit in Kontrast stehenden, oft anrührenden Niedlichkeit verläuft, mit der die hier noch stilistisch den Figuren Disneys ähnelnden Manga-Charaktere ausgestattet sind (in seinen späteren Manga, zum Beispiel schon BLACK JACK, ist diese Drolligkeit deutlich zurückgefahren), entsteht eine äußerst expressionistische, weil bizarre Wirkung. Sicherlich trägt die Orientierung an der Hochliteratur außerdem dazu bei, daß es Tezuka, trotz der visuellen Schwarzweißzeichnung seiner Figuren, immer wieder gelingt, ein differenziertes Bild seiner Figuren zu skizzieren. Dies ist ein Stilmerkmal, das auch andere Mangaka übernommen haben, und das viele Manga-Geschichten dadurch auch für westliche Leser sehr attraktiv macht. Mit den von amerikanischen Figurenkonzeptionen abweichenden Gut-Böse-Dichotomien lotet Tezuka also eher im Goethe'schen (und Murnau'schen Sinne) – bei denen ja auch der charismatische *Mephisto* nichts mit dem klassischen Teufelsglauben gemein hat – immer wieder die Grauzonen von Gut und Böse in den Seelen seiner Protagonisten aus.

Auch in Tezuka Osamus HI NO TORI ist die durch mehrere Leben rasende Hauptfigur *Saruta* in einigen seiner Reinkarnationen ein *Doktor! Saruta*, der, trotz seines guten Wesens, Apokalyptisches in Gang setzt und Goethes DIE LEIDEN DES JUNGEN WERTHER liest. Er führt daher, wie auch Tezukas Wolfsmensch *Dr. Osanai*, sein an Schizophrenie leidender *Dr. Urabe* sowie der obsessiv von Machthunger geleitete Chefarzt *Dr. Tatsugaura* im Manga KIRIHITO SANKA, in ein Kabinett psychischer Erkrankungen. Sie liegen somit auf der Spur charismatischer Ärztefiguren, die von dem expressionistisch-noirischen Thema der Faszination für Monster<sup>87</sup> durchdrungen sind. Nebenbei bemerkt ließ sich der Schöpfer des *Nosferatu*-Monsters, F.W. Murnau, am Set immer mit weißem Arztkittel<sup>88</sup> angetan, ebenfalls immer mit *Herr Doktor!*<sup>89</sup> ansprechen.

Der Titel des Manga APORO NO UTA (APOLLO'S SONG, 1970) spielt auf den griechischen Gott der „Kunst und Medizin“ an. Auf dem Mythos von *Daphne und Apoll* basierend, erzählt das Manga von Tezuka Osamu von der Unmöglichkeit der Liebe.<sup>90</sup> In der Geschichte verwendet der Arzt *Dr. Enoki* Elektroschock und – wie *Dr. Mabuse* – Hypnose an seinem Patienten *Shogo*.

---

<sup>84</sup> Ebd. S. 320.

<sup>85</sup> Ebd. S. 126.

<sup>86</sup> PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 389.

<sup>87</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 48.

<sup>88</sup> Vgl.: HERLTH Robert: Dreharbeit mit Murnau. In: EISNER Lotte H. (Hg.): Murnau. Mit dem Drehbuch zu Nosferatu. Frankfurt am Main: Kommunales Kino Frankfurt, 1979. S. 92. Photos.

<sup>89</sup> EISNER Lotte H.: Murnau. Mit dem Drehbuch zu Nosferatu. Frankfurt am Main: Kommunales Kino Frankfurt, 1979. S. 41.

<sup>90</sup> TEZUKA Osamu: Apollo's Song. New York: Vertical Inc., 2007. S. 482ff.



*Dr. Enoki* will den Jugendlichen von seinem Zwang heilen, Tiere zu quälen und zu töten. *Shogo* leidet unter einer ödipalen Zwangsstörung, die aus seiner gestörten Mutterbeziehung und deren Promiskuität resultiert. Als er die lasterhafte Barbesitzerin als kleiner Junge beim Sex mit einem der ständig wechselnden Liebhaber beobachtet, bestraft ihn die Mutter hinterher. Deshalb kommt es bei *Shogo* nun beim Anblick von Tierpärchen und der liebevollen Aufzucht ihrer Jungen oder bei menschlichen Liebespaaren zu sadistischen Abreaktionen. Während *Dr. Enokis* Behandlungs-Experimenten gleitet der Patient jedoch in ein karmisches Niemandsland, wo er von einer fiktiven griechischen Göttin in einer Säulenhalle für seinen Frevel an der Heiligkeit der Liebe sowie an der Heiligkeit der daraus resultierenden sich wiederholenden Reproduktion neuen Lebens dazu verurteilt wird, immer wieder im Moment des Zustandekommens von Liebe den eigenen Tod und den der Geliebten erleben und sogar verschulden zu müssen. Wie in *HINO TORI* durchlebt *Shogo* nun karmische Episoden, die alle miteinander und mit der ärztlichen Hypnose-Ebene verknüpft sind; die sogar auf eine SF-Zukunft zusteuern. Hier verliebt er sich als verdingter Attentäter in die künstliche und diktatorische Königin einer neuen synthetischen Menschenrasse, welche die echten Menschen unterdrückt. Auch die Königin *Sigma* trägt, wie alle seine Geliebten, die Züge der griechischen Göttin. Da die synthetische Königin genauso reproduzierbar ist wie *Shogos* Schicksal sich in unendlichen Geschichten reproduziert, muß er die künstliche *Sigma*, bzw. ihre ihn liebenden Klone, wieder und wieder umbringen.

Eine dieser in sich verschachtelten Episode vorausgegangene trägt sogar einen deutschen Titel: In „DIE BLUMEN UND DIE LEICHE“<sup>91</sup> wird *Shogo* in die Nazi-Zeit versetzt, wo er als Soldat einen Transport in ein Konzentrationslager überwacht. Er verhilft der schönen Jüdin *Elise* zur Flucht, wird aber von ihr angeschossen. Kurz darauf muß er zusehen, wie sie von einem Suchtrupp vergewaltigt und ebenfalls tödlich verletzt wird. In ihrem Todeskampf kommen sie sich doch noch näher und das Mädchen erzählt, daß ihre Mutter ihr ihren Namen nach dem Stück *FÜR ELISE* von Beethoven gegeben hat, das sie oft auf dem Klavier gespielt hat.<sup>92</sup> Im Sterben gestehen sich schließlich beide im Feld ihre Liebe, fortan wachsen die Blumen über ihre geschundenen Leichname.

Immer wieder verbinden sich in *APORO NO UTA* die Hypnose- und Experimentalebene mit der des Karmas. So lernt *Shogo* in der zwischen den Episoden eingewebten bis ans Ende fortlaufenden Geschichte eine junge Frau kennen, die ihn auf der Flucht vor *Dr. Enoki* und der Polizei rettet. Auffällig ist hier eine perzeptive Subjektivität aus der Perspektive von *Hiromi*, wie sie am Steuer durch das Fenster den vor ihr weglaufenden *Shogo* verfolgt. Die Darstellung von Subjektivität, der Stildominanten des expressionistischen Stummfilms (sowie von *KURUTTA IPPĒJI* und dem Film noir), wird hier fortgesetzt und fast schon in die Bewegungssubjektivität überführt, wie sie in den Manga der Achtziger Jahre, vor allem im paradigmatischen *AKIRA* von Katsuhiro Ōtomo bei der Darstellung der Rennen der juvenilen Motorradgangs gezeigt wird.<sup>93</sup>

---

<sup>91</sup> Ebd. S. 44ff.

<sup>92</sup> Ebd. S. 72, S. 73.

<sup>93</sup> Vgl.: McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 122.

*Hiromi* gibt vor, *Shogo* als Läufer trainieren zu wollen, weil ihr Vater 1936 in Berlin Teilnehmer der Olympiade war.<sup>94</sup> Dieses Element verdichtet nochmals den griechischen Kontext und bindet diese Episode an die in der Nazi-Zeit spielende. Am Ende entpuppt *Hiromi* sich jedoch als Assistentin des *Dr. Enoki*, die, an das Gute in *Shogo* glaubend, *Dr. Enokis* Experimente und Beobachtungen an dem Patienten fortführt. Erneut verliebt sich *Shogo*, weil auch sie die Gesichtszüge der griechischen Göttin trägt. Ihre Liebe nimmt ein tragisches Ende; Hypnoserahmen und Karmaebene in expressionistischer Manier miteinander verschachtelnd. Außerdem bildet das Manga *APORO NO UTA* thematische Anknüpfungspunkte zum Manga *ADOROFU NI TSUGU*, in der Episode „NO MAN’S LAND“,<sup>95</sup> auf einer einsamen, nur von Tieren bevölkerten Insel spielend, sind Anklänge von Tezukas Anime- und Manga-Serie *JANGURU TAITEI* zu finden, und die Gesamtstruktur von *APORO NO UTA* nimmt bereits Tezukas virtuoses *HI NO TORI* vorweg.

In *APORO NO UTA* besetzt der Patient *Shogo* den noirischen Erzähltyp der „Faszination für Monster“<sup>96</sup> (und nicht der ihn behandelnde Arzt *Dr. Enoki*, wenngleich seine drastischen Elektroschockmethoden zu Beginn diesen Anschein haben.)

Eine weitere Konstante im Werk Tezukas, neben seinem Faible für Arztfiguren, medizinische Themen und kulturelle Exkurse nach Deutschland, ist außerdem die Tatsache, daß der Mangaka seinen Monsterfiguren immer wieder die besonders von Peter Lorre im expressionistischen und Film noir verkörperten Themen von Verlorenheit, Isolation, Ohnmacht und Ausgrenzung beigibt. Diese Konstanten wurden auch in das Werk anderer Mangaka weitergetragen. So antwortet Tezukas femininer und zugleich monströsester Protagonist *Michio Yuki* im düsteren Werk *MW* (1976-1978)<sup>97</sup> zum einen durch die Darstellung seines Verhältnisses mit dem maskulinen katholischen Priester *Iwao Garai* auf den einsetzenden Trend von Homosexualitätsthemen, wie sie in den Siebziger Jahren zunehmend in den Shōjo-Manga vorgestellt wurden. Wiederum präfiguriert *MW* die geschlechtliche Ambiguität der Monsterfigur *Johann* in Naoki Urasawas Gegenwarts-Manga *MONSUTĀ* (MONSTER,<sup>98</sup> 1995-2001). Und dieses Manga huldigt ganz direkt Tezukas Figur *Dr. Tenma* aus dessen Manga- und Animeserie *TETSUWAN ATOMU / ASTRO BOY*, wo Tezukas *Dr. Tenma* einen künstlichen, atombetriebenen und dennoch beseelten Roboterjungen erschafft. Fast neusachlich bannt Mangaka Urasawa Naoki das Monströse in seinen ganz im Gegensatz zu Tezukas *ASTRO BOY* äußerst realistisch daherkommenden Zeichenstil, wobei auch sein Manga in Deutschland (und Prag) handelt. Im Zentrum dieser Manga-Serie steht jener Junge *Johann*, den der japanische Arzt *Dr. Tenma* in Düsseldorf an einer Kopfschußverletzung operiert und ihm damit das Leben

<sup>94</sup> TEZUKA Osamu: *Apollo's Song*. New York: Vertical Inc., 2007. S. 240.

<sup>95</sup> Ebd. S. 81ff.

<sup>96</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): *Filmgenres. Film noir*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 48.

<sup>97</sup> TEZUKA Osamu: *MW*. New York: Vertical Inc., 2007.

<sup>98</sup> URASAWA Naoki: *Monster*. Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2002., URASAWA Naoki: *Monster*. Band 2-3. Berlin: Egmont Verlag, 2003., URASAWA Naoki: *Monster*. Band 4-7. Köln: Egmont Verlag, 2003., URASAWA Naoki: *Monster*. Band 8-12. Köln: Egmont Verlag, 2004., URASAWA Naoki: *Monster*. Band 13-16. Köln: Egmont Verlag, 2005., URASAWA Naoki: *Monster*. Band 17-18. Köln: Egmont Verlag, 2006.

rettet.<sup>99</sup> Nach der Operation verschwindet das Kind und taucht erst nach Jahren wieder als junger Mann und unauffindbares Rätsel im Zentrum einer überhand nehmenden Mordserie auf: Wie ein Stummfilm-Zwischentitel steht in expressiver Exklamation und mit suggestiven Blutbuchstaben an der Wand des ersten Tatortes: „Sehen Sie mich! Das Monster in meinem Selbst ist so groß geworden!“<sup>100</sup> *Dr. Tenma*, dem diese Botschaft gilt und der von offizieller Seite mit diesem namenlosen Monster verblendet wird, beginnt auf seiner Flucht die Suche nach dessen Vergangenheit, dessen Ursprung, und ist dabei getrieben von der quälenden Frage, ob er das Monster durch die Rettung des kleinen Jungen nicht eigentlich selbst erschaffen hat. Erst in einem tschechischen Bilderbuch – zeichnerisch ist es in die Manga-Erzählung geschachtelt – entdeckt der Arzt diesen *Johann* und stößt auf dessen tragische Geschichte: Das Kind ist früh psychisch, emotional und auch geschlechtlich<sup>101</sup> ausgelöscht worden. Die eigene Mutter mußte sich in der Zeit des Kommunismus zwischen *Johann* und der Zwillingschwester entscheiden, mußte einen der beiden für Experimente, die den neuen sozialistischen Menschen hervorbringen sollten, hergeben. *Johanns* „Ich“ hat sich in dieser traumatischen Ursituation zweimal dissoziiert – in dem Moment der Entscheidung der Mutter<sup>102</sup> und dann in der darauffolgenden experimentellen Umerziehung. Geformt wurde daraus ein Wesen ohne Selbst. *Johann* ist vom Ich entfremdet, identitätslos. Die nächste Ich-Dissoziation *Johanns* erfolgte einige Jahre danach: Seiner Zwillingschwester befiehlt er auf seine Stirn deutend, ihn, das Monster, auszulöschen: „Ich bin Du...und Du bist Ich. Erschiess mich, genau hier...“<sup>103</sup> Danach hat die Geschichte begonnen, ist an ihm die Notoperation des *Dr. Tenma* erfolgt.

Eingebettet in narrative noirische ‚Flashbackstrukturen‘, kafkaeske Schachtebenen und verzahnt eben mit dem expressionistischen Motiv der „Ich-Dissoziation“<sup>104</sup> erwacht damit in *MONSTER* über die Bezugnahme auf das Werk Tezuka Osamu auch der ebenfalls in Prag handelnde *GOLEM*-Film von Paul Wegener neu. Und sein Sujet eines von Menschenhand geformten Monsters (einmal durch den Arzt, der es wiedererweckt, und zuvor schon durch die Gehirnwäsche der kommunistischen Umerziehung) spiegelt sich außerdem in einem zweiten Stummfilmthema des Expressionismus, das ebenfalls das durch den Hratschin bestimmte, spitzwinkelig-schaurige Prag zur Kulisse hat: Durch die Zwillingsthematik im Manga *MONSTER* ist hier das Horror-Motiv des Doppelgängers der beiden Stummfilme *DER STUDENT VON PRAG* (Stellan Rye, 1913) mit Paul Wegener und dann noch einmal mit Conrad Veidt (Henrik Galeen, 1926) variiert worden. *MONSUTĀ* kann mit seiner expressionistischen Neigung zum Krankhaften, Psychotisch-Neurotischen – und aufgrund seines gegenwärtigen Entstehungsdatums – als neo-expressionistisches Manga betrachtet

<sup>99</sup> URASAWA Naoki: *Monster*. Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

<sup>100</sup> URASAWA Naoki: *Monster*. Band 3. Berlin: Egmont Verlag, 2003. S. 30.

<sup>101</sup> Anmerkung: Mehrmals im Manga – als Kind und als Erwachsener – trägt Johann Frauenkleider und schlüpft damit in die Identität seiner Zwillingschwester, für die sich seine Mutter ja entschieden und ihn dafür geopfert hat. Vgl.: URASAWA Naoki: *Monster*. Band 11. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 15-S. 26, S. 27- S. 30.

<sup>102</sup> URASAWA Naoki: *Monster*. Band 18. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 247-S. 251.

<sup>103</sup> URASAWA Naoki: *Monster*. Band 14. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 96-S.97.

<sup>104</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. *Expressionismus*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 23.

werden. So führt Tezuka-Preisträger Urasawa Naoki sein MONSUTĀ in der Gegenwart, auf imaginärer Ebene an der alchemistischen Aura des GOLEM-Stoffs und der Tezuka-Themenwahl gleichsam partizipierend, auf Quellen des deutsch-japanischen Kulturtransfers zurück. Zumal er mit seiner nach MONSTER erschienenen Manga-Serie PLUTO<sup>105</sup> erneut dem großen Vorbild Tezuka Osamu huldigt.

Mit fast medizinischer Akribie verfertigte dieser Tezuka Osamu außerdem in seinen Metatexten über Kunst und Technik des Manga-Zeichnens Kopfstudien, Figurencharakterisierungen. Damit überführte Tezuka die japanisch-chinesische Tradition der Zeichenvorlage in das von den Massenmedien geprägte moderne Manga. Tezuka band das Manga damit zugleich zurück an die gleichfalls derlei Studien beherbergende, zur Nachahmung gedachte Skizzensammlung des Ukiyo'e-Meisters Hokusai, der seiner Skizzenvorlage eben genau den Namen Manga gab. Gleich zwei Abhandlungen veröffentlichte Tezuka in diesem Sinne: MANGA SENKA SHOKYŪHEN (FACHKURS MANGA GRUNDSTUFENBAND von 1968/69)<sup>106</sup> und im Jahr 1977 MANGA NO KAKIKATA (WIE MAN MANGA ZEICHNET).<sup>107</sup> Diese Metatexte lassen also nicht nur die Hokusai-Studien Revue passieren (so, wie Tezukas Hokusais Gespensterdrucke gemahnendes Manga HYAKU MONOGATARI), sondern zudem Oskar Kokoschkas Serie MENSCHENKÖPFE mit ihren grotesk herausgearbeiteten Nerven, Muskeln, Adern und Sehnen (dieses Stilelement mit dem somit medizinischen Impetus war bereits 1914 in der auf die Initiative Herwarth Waldens zurückgehende *Sturm*-Ausstellung mit weiteren Exponaten von Erich Heckel (1883-1970), Ernst Ludwig Kirchner (1880-1938), Max Pechstein (1881-1955), Karl Schmidt-Rottluff (1884-1976), Wilhelm Morgner (1891-1917), Arthur Segal (1875-1944) und Fernand Léger (1881-1955) im *HIBIYA MUSEUM* in Tōkyō zu sehen gewesen<sup>108</sup>).

Tezuka legte folglich in der Phase des Film noir und seinen aus der Holzschnitt-Tradition herrührenden Mal- und Zeichenanleitungs-Metatexten den Grundstein einer ästhetischen Formation, welche in Verbindung mit japanischen Traditionen die expressionistische und noirische Linie in einer nachwachsenden Generation von Anime-Gestaltern und Mangaka fortsetzte. Bis zum heutigen Tag findet sich so zum Beispiel die schlagschattige Zackigkeit, also eine germanische Tendenz –<sup>109</sup> erwähnt wurde ja bereits die scharfkantig gezeichnete Manga-Serie RAGUNAROKU –, wie sie vor den Dreißiger Jahren des letzten Jahrhunderts in Deutschland Gang und Gebe war und danach mit der Exilgeneration und ihrem Grundgefühl der Staatenlosigkeit von Deutschland nach Hollywood getragen wurde. Indem deutsche Regisseure in den USA Film noirs drehten, veranlassten sie dort die Kontinuität des expressionistischen

---

<sup>105</sup> URASAWA Naoki: Pluto: Urasawa X Tezuka. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2010., URASAWA Naoki: Pluto: Urasawa X Tezuka. Band 2-7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2011., URASAWA Naoki: Pluto: Urasawa X Tezuka. Band 8. Hamburg: Carlsen Verlag, 2012.

<sup>106</sup> PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 65.

<sup>107</sup> Ebd. S.76.

<sup>108</sup> STRZODA Hanna: Die *Brücke* und die japanische Exotik. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 106-S. 107.

<sup>109</sup> Vgl.: EVERSON William K.: Klassiker des Horrorfilms. Citadel-Filmbücher bei Goldmann. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 1980. S. 33.

Stils.<sup>110</sup> Zumal in der Heimatlosigkeit<sup>111</sup> dieser Exilgeneration, ihren Geschichten um ebenso heimatlose Gehetzte, Verlorene,<sup>112</sup> das bezeichnenderweise vom Anime-Noir-Regisseur Oshii Mamoru für die japanische Popkultur eingeführte Wort *mukokuseki*<sup>113</sup> atmosphärisch vorgefühl worden zu sein scheint. Als ebenso bedeutsamer heutiger Akteur der japanischen Popkultur wie damals Tezuka Osamu findet Oshii damit in der Gegenwart einen an Tezuka anknüpfenden Begriff für diese sogenannte Staatenlosigkeit, in der sich Manga, Anime (sowie japanische Games) und ihre ethnisch schwer einordbaren ‚Plots‘ und Figuren weiterhin bewegen.<sup>114</sup>

### 3.1.1.1. Tezukas Stadtansichten

Das Comic/Manga ist wie der Film, der Stummfilm, eines der geistigen Produkte des in formale und inhaltliche Bereiche zerlegten Weltausdrucks, der sich in der Moderne vor allem im vielsprachigen Kosmos der Großstadt verdichtet hat. Die Comicsprache ist damit eine weitere Ausprägung des Urbanen geworden, denn hier trifft fragmentierte Sprache auf fragmentierte Bildlichkeit. Die Kunst des Comics setzt sich aus Sprache und Bild zusammen, nicht aus einem einzigen Bild, sondern eigentlich aus einem Prisma von Bildern. Gerade in der dynamischen Überwältigungsbombastik von Manga und der häufig angewendeten Splitscreenästhetik im Anime kann sich dies in einer dramatisch zerberstenden, zackigen Bild- oder Panelsprache äußern. Zudem vereint gerade der Seitenaufbau von Manga Fragmentarik und Simultaneität. So bezieht sich eines der ersten Manga-Werke Tezuka Osamus, METROPOLISU, auf Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS: Zunächst fällt auf, daß Tezuka Osamu aus dem symbolisch aufgeladenen Stadtensemble von Fritz Lang, das sich dramatisch in den Himmel schneidet, ein luftig zerlegtes Stadtgebilde formt. Doch schon auf den ersten Seiten des Manga sind die charakteristischen Flutlichter (**Abb. 5b**<sup>115</sup>, **5e**<sup>116</sup>, **5h**<sup>117</sup>) von Fritz Langs Exposition zu sehen (**Abb. 5d**, **5g**, **5j**), die nun in Tezukas Manga-Bilder eingegangen sind. Auch hier malen sie, wie in Langs *Metropolis*, Bewegung. Dazu akzentuieren diese Licht und Schatten gebenden Flutlichter die Wolkenkratzerformationen, die Tezukas Stadtkulisse genauso bestimmen wie die Untersicht. Wie Lang zeigt Tezuka die Stadt außerdem bei Nacht. Ein schwarzer Häuserblock, als Hintergrund vor dem Sprechblasengewirr, in dem die lichtquadratischen, bullaugenartigen Fenster erglühen, erinnert auffällig an das von unten angestrahlte Quartier der Arbeiter im Stummfilm (**Abb. 5j**, **5k**<sup>118</sup>):

<sup>110</sup> Vgl.: ELSAESSER Thomas, CARGNELLI Christian, OMASTA Michael: Das Vermächtnis des Dr. Caligari. Film noir und „deutscher“ Einfluß. Eine Collage. In: CARGNELLI Christian, OMASTA Michael (Hg.): Schatten.Exil. Europäische Emigranten im Film noir. Wien: PVS Verleger, 1997. S. 33.

<sup>111</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 39.

<sup>112</sup> Ebd. S. 45.

<sup>113</sup> Anmerkung: *mukokuseki* (無国籍): „Staatenlosigkeit“. Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=203619>.

<sup>114</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 39.

<sup>115</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2003. S. 7.

<sup>116</sup> Ebd. S. 12-S. 13.

<sup>117</sup> Ebd. S. 162.

<sup>118</sup> Ebd. S. 14-S. 15.



Abbildung 5a



Abbildung 5b

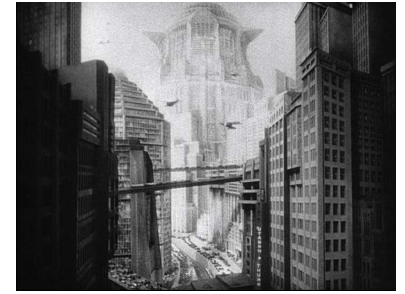


Abbildung 5c



Abbildung 5d

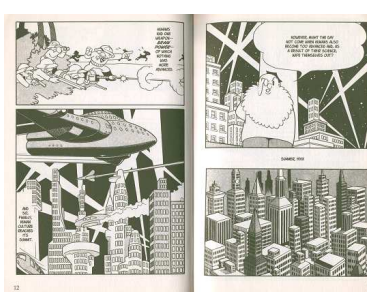


Abbildung 5e

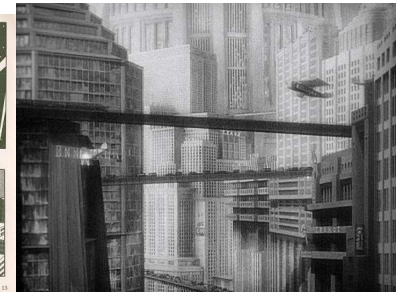


Abbildung 5f



Abbildung 5g



Abbildung 5h



Abbildung 5i

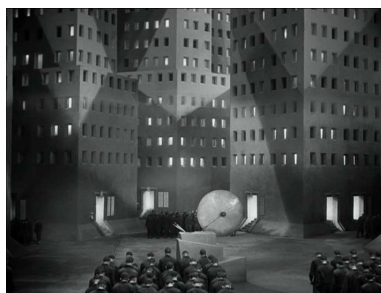


Abbildung 5j



Abbildung 5k

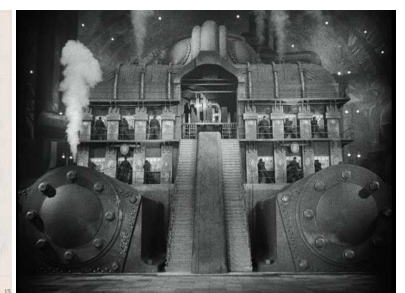


Abbildung 5l



Abbildung 5m



Abbildung 5n

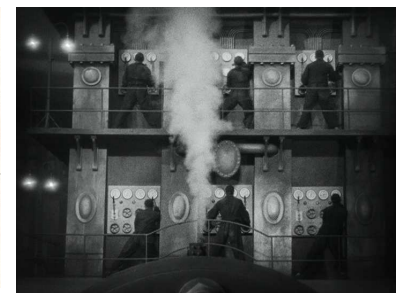


Abbildung 5o

Zwischen den Häuserblocks fliegen außerdem wieder Flugzeuge (Abb. 5b, 5e), wie bei Fritz Lang auf dem Weg *Freders* zum *Neuen Turm von Babel* seines Vaters *Joh Fredersen* (Abb. 5c,



5f, 5i). Noch bei Tezuka besitzt der gezeigte Flugkörper (Abb. 5e) vor den Flutlichtern (Abb.

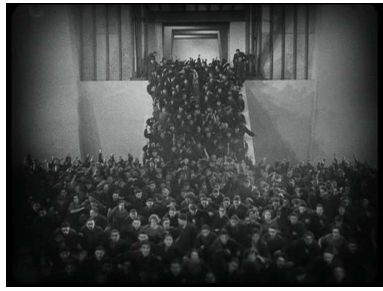


Abbildung 6a



Abbildung 6b



Abbildung 6c



Abbildung 6d

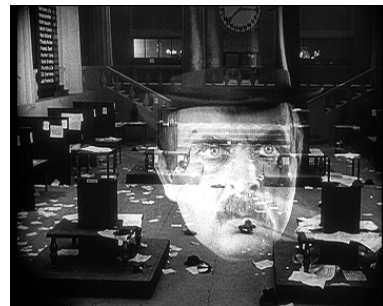


Abbildung 6e



Abbildung 6f



Abbildung 7a



Abbildung 7b

Murata Ranges Entwürfe lassen sich sonach ebenfalls direkt auf das deutsche Industriedesign und vor allem auf das Art Déco von Fritz Langs in Deutschland gedrehten Filmen beziehen.

Außerdem kommt die molochartige Fabrik aus Fritz Langs Stadt *Metropolis* auch in Tezukas METOROPORISU vor. Genauso wie ihre Treppen aus Stahl (Abb. 5n<sup>119</sup>). Sie führen auch im Manga in ein in der Tiefe angelegtes Fabrikgelände (Abb. 5l-Abb. 5o, dieser Untergrundaspekt ist außerdem gesteigert im in den Boden fahrbaren *Neo-Tokyo 3* im apokalyptischen Meka-Anime und -Manga SHINSEIKI EBANGERION – NEON GENESIS EVANGELION, 1995-1996; das Manga ist von Sadamoto Yoshiyuki,<sup>120</sup> das Anime von Anno Hideaki). Vorherrschend in Tezukas Fabrik im Untergrund ist erneut das Art Déco, das auch noch im

5d, 5e, 5g, 5h, 5j) die Züge der nostalgischen Flugzeuge der 1920er, gepaart mit futuristischem Design. Diese Nostalgie

wird sich später in der Anime-Serie RASUTO EGUZAIRU (LAST EXILE aus dem Studio Gonzo Regie Chigira

Kōichi, Design Murata Range, 2003) fortschreiben, wo das Art Déco (wie es nachvollziehbar im

industriell wirkenden Schriftzug von METROPOLIS ist, Abb. 5a) und vor allem deutsche Zeppeline die Kulisse beherrschen.

<sup>119</sup> Ebd. S. 72-S. 73.

<sup>120</sup> SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 1-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 1999., SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000., SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001., SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 7ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.

westlichen Titelschriftzug des Manga nachempfunden ist (**Abb. 5b**). Auch bei Tezuka dampft und qualmt es unten im Reich der durch den Industriemagnaten und Weltverschwörer *Duke Red* Versklavten, Unterdrückten, die hier nicht mehr Arbeiter, sondern Roboter sind (**Abb. 5m-Abb. 5o**). *Duke Red* ist wiederum das Pendant zu *Joh Fredersen* sowie, weil *Duke Red* sich – wie man munkelt – ständig neu maskiert,<sup>121</sup> obendrein zu Fritz Langs *Dr. Mabuse*.

Tezuka greift außerdem an mehreren Stellen im Manga das überquellende Getümmel der Arbeiter in der Unterstadt von *Metropolis* auf, das auch wieder an das Gewimmel an der Börse in Fritz Langs MABUSE-Stummfilmen anknüpft (**Abb. 5j, 5k, Abb. 6a-6f**). Auch löst *Duke Red* im Manga mit schwarzen Flecken, die er künstlich auf der Sonne erzeugt hat, ein ähnlich welterschütterndes Chaos auf der Wissenschaftskonferenz aus wie *Dr. Mabuses* Weltwirtschaftsmanipulationen an der Börse (**Abb. 6b-6d**). Die zylindertragende Konfusion im Manga erinnert außerdem an die Wissenschaftselite im Art Déco-Film FRAU IM MOND von Fritz Lang (**Abb. 6e-6f**).

Ist also bei Fritz Lang eine Fortsetzung seiner eigenen Themen zu beobachten – sein *Dr. Mabuse* definiert nicht nur durch die Wahl desselben Darstellers seinen *Rotwang* (bei Tezuka entspricht diesem zum Teil die Figur des Erfinders *Dr. Charles Lawton/Laughton*) genauso wie der Nacht- und Spielclub in MABUSE das *Yoshiwara* in METROPOLIS präfiguriert – stellt Tezuka in seinem METROPOLISU-Manga folglich ein ‚Medley‘ aus diversen Stummfilmen und Motiven Fritz Langs zusammen. Auch der Vortrag im Tonfilm DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE von Fritz Lang führt nicht nur wieder in eine ähnliche Wissenschaftskongreßkulisse, sondern obendrein in den deutsch-japanischen Kulturaustausch.

In den Rängen des Auditoriums des *Dr. Melior*, in den der Geist *Dr. Mabuses* gefahren ist, sitzt ausgerechnet ein japanischer Wissenschaftler, der eigentlich auch ein junger aufstrebender Arzt wie *Dr. Tezuka* gewesen sein könnte



**Abbildung 8a**

(**Abb. 7a-7b**). Wie erwähnt, fand besonders im medizinischen Bereich ein intensiver Austausch zwischen Deutschland und Japan statt, und dies ist wieder Teil des Zeitbildes in Fritz Langs noch deutschem Filmwerk. Und auch Tezuka stellt – wie Fritz Lang in METROPOLIS – eine Gesellschaft dar, die



**Abbildung 8b**

vom Atmosphärischen und ihrem ‚Look‘ her dem Zeitgefühl der 1920er, also einem zivilisatorisch brodelnden Höhepunkt kurz vor der Apokalypse zustrebt.<sup>122</sup>

Ist Tezukas Manga also eine Summe aus vornehmlich visuellen Motiven von Fritz Langs Filmen, weicht die Geschichte des Manga immer wieder von der METROPOLIS-Stummfilmvorlage ab:

<sup>121</sup> TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2003. S. 14-15ff., S. 95-S.97.

<sup>122</sup> Ebd. S. 12ff.



Ein Wissenschaftskongreß tagt und unter den Teilnehmern soll sich der maskierte *Duke Red* befinden, der die schattenhafte Geheimorganisation *Red Party* leitet. Ein Tumult bricht über der Meldung einer anwachsenden radioaktiven Strahlung der Sonne aus.<sup>123</sup> Das WELTENDE scheint nah. Derweil reagieren die synthetisch gezüchteten Proteine von Wissenschaftler *Dr. Charles Lawton/Laughton* – wie erwähnt eine weitere intertextuelle Spielart bei Tezuka – auf diese bedrohliche Radioaktivität. Nun kann *Dr. Lawton* lebende Zellen künstlich produzieren. *Duke Red* erscheint im richtigen Moment im Labor des Forschers und zwingt ihn, den künstlichen Menschen *Michi* zu erzeugen.<sup>124</sup> *Duke Red* und seine Organisation wollen nicht nur die Macht in der Stadt *Metropolis* an sich reißen, sondern die Weltherrschaft, und hierfür einen Supermenschen, einen Übermenschen erschaffen.<sup>125</sup> Weil er um *Michi* und die Erde bangt, zerstört der Wissenschaftler *Dr. Lawton* sein Forschungslabor und gibt vor, *Michi* sei tot.<sup>126</sup> Einige Zeit leben beide unentdeckt zusammen, wobei *Michi* nur mit einer Maske in die Öffentlichkeit tritt.<sup>127</sup> Doch dann verletzt *Michi* ungewollt seinen Erbauer mit seinen übermenschlichen Kräften, nutzt aber die Gelegenheit, um in *Metropolis* bummeln zu gehen. Dabei fällt ihm auf, daß er sich sogar durch die Luft bewegen kann (wie später Tezukas *Astro Boy*). *Michi*, dessen Geschlecht obendrein per Schalterumschwingung im Hals (was heutige Computerwesen wie die *Chobits* präfiguriert) austauschbar ist –<sup>128</sup> und dabei sowohl der Androgyniemode der 1920er als auch der anhaltenden in der japanischen Popkultur geschuldet bleibt – begegnet auf dem ungewöhnlichen Streifzug *Kenichi*.

*Kenichis* Onkel *Detective Mustachio* wiederum arbeitet für die japanische Regierung und ermittelt gegen *Duke Red*. In der Zwischenzeit hat der Zwielfichtige *Dr. Lawton* aufgestöbert und ihn erschossen.<sup>129</sup> Gemeinsam wollen die drei nun *Duke Reds* Pläne vereiteln. Dabei gerät der Detektiv jedoch in Gefangenschaft von *Duke Red*. Er erfährt, daß *Michi* das fehlende Rädchen im Getriebe von *Duke Reds* Technologie und Weltzerstörungsplänen ist. Durch ihre Experimente mit der Sonne kommt es bereits zum Riesenwachstum von Pflanzen und Tieren.<sup>130</sup> Zwar kann sich *Detective Mustachio* noch befreien, aber *Michi* erfährt nun von *Duke Red*, daß er ein künstliches Wesen ist, das keinen richtigen Vater hat.<sup>131</sup> *Michi* läuft Amok und attackiert im Verbund mit den Robotern, die von der *Red Party* versklavt und mißbraucht werden, den Unterdrücker.<sup>132</sup> Sie besiegen die *Red Party* und *Duke Red* wird von seinen eigenen Fabrikrobotern gestellt.<sup>133</sup> Doch *Michi* wendet sich auch gegen *Kenichi* und den Detektiv-Onkel. *Michi* und die revoltierenden Roboter marschieren gen *Metropolis*.<sup>134</sup> Da *Duke Red* jedoch nun

---

<sup>123</sup> Ebd. S. 18-S. 25.

<sup>124</sup> Ebd. S. 28-30.

<sup>125</sup> Ebd. S. 28.

<sup>126</sup> Ebd. S. 32ff.

<sup>127</sup> Ebd. S. 34ff.

<sup>128</sup> Ebd. S. 84.

<sup>129</sup> Ebd. S. 44- S. 54ff.

<sup>130</sup> Ebd. S. 92ff.

<sup>131</sup> Ebd. S. 99-S. 131.

<sup>132</sup> Ebd. S. 132ff.

<sup>133</sup> Ebd. S. 139.

<sup>134</sup> Ebd. S. 149.

nicht mehr schwarze Flecken auf der Sonne fabrizieren kann, verschwinden diese.<sup>135</sup> Während *Metropolis* von *Michi* und den Robotern dem Erdboden gleich gemacht wird – Wolkenkratzer fallen und stürzen ineinander (**Abb. 8a**) – konfrontiert *Kenichi* ein letztes Mal die nun weibliche *Michi*.<sup>136</sup> Doch plötzlich schmilzt *Michi*. Ihre künstlichen Zellen, die sich von der Emission der erhöhten Radioaktivität der Sonnenflecken nährten, können nicht mehr existieren.<sup>137</sup> Vor *Kenichis* Augen stürzt die künstliche *Michi*, die nach ihrer Attacke auf *Kenichi* noch kurz mit flatterndem Röckchen an einem Hochhaus gehangen hat, in die Tiefe der urbanen Straßenschlucht (**Abb. 8b**).<sup>138</sup> Sie wird, nicht länger in der Gestalt eines Menschen, ins Krankenhaus verbracht, und die Öffentlichkeit erfährt von ihrem traurigen Schicksal. Am Ende schmilzt auch noch ihr Herz, und der Wissenschaftler, der schon zu Beginn in die Geschichte eingeführt hat, beschließt seine Moral über die Hybris des Menschen.<sup>139</sup>

Tatsächlich verläuft die Geschichte des Manga anders als der ‚Plot‘ in Fritz Langs Stummfilm, doch bleiben wesentliche Elemente erhalten, wie die Maschinen- und Fabrikwelt im Untergrund und die dort aufkeimende Revolution – nun jedoch der Roboter, aber immer noch angeführt von einer künstlichen Agitatorin, dem Roboter-/Cyborg-Mädchen *Michi*.

Nun gibt es dazu die Legende, daß Tezuka den Stummfilm von Fritz Lang eigentlich noch gar nicht ganz gesehen hatte, als er 1946 das Manga METROPORISU zeichnete. Lediglich, wie erwähnt, hätte er ein ‚Still‘ der sitzenden Roboter-*Maria* in einem Manga-Magazin gesehen. *Michi* jedoch ist eine Figur, die vollkommen anders aussieht als das offenbar dem Manga zugrundeliegende einzige Bild der Roboterfrau. Tezukas Figur ist nicht nur eine ambige menschlich-künstliche Kreatur, sie hat auch noch, als Steigerung der Roboterfrau, eine uneindeutige Geschlechtsidentität. Wenn Tezuka also wirklich nur die Roboter-*Maria* gesehen hat, bleibt offen, weshalb zusätzlich zu dem wichtigen erzählerischen Moment des Aufstandes der Arbeiter/der Roboter, die ihr Dasein unten in den Fabrikhallen fristen, weitere Stadtansichten des Manga auch noch den Szenen und Kulissen von Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS gleichen. Jenes besagte Roboter-‚Still‘, das Tezukas gesehen hat, erscheint hingegen nicht im Manga.

Diese anderen visuellen Bezüge im Manga Tezukas wie die Flutlichter, das Flugzeug zwischen den Hochhäusern, die wimmelnde Menschenmasse, die Fabrik im Untergrund etc. sind jedoch auch sehr charakteristisch für Fritz Langs METROPOLIS. Nicht nur finden sich Stilelemente dieses Stummfilms, sondern auch von Fritz Langs MABUSE oder FRAU IM MOND, wie schon anhand der nebeneinandergestellten Bildvergleiche aus Manga und Stummfilm zu sehen war. Die Femme enfant, der Cyborg-*Michi*, und die Femme fatale, die Roboter-*Maria*, haben indes weniger gemein, doch auch hier gibt es Parallelen. Da ist ihre ähnlich gestaltete elektrische Auferstehung im Labor, d.h. die liegende Position mit der Transmitterkappe auf dem obligaten Labortisch. Da ist die Künstlichkeit in Verquickung mit dem urbanen Lebensraum

---

<sup>135</sup> Ebd. 147ff.

<sup>136</sup> Ebd. S. 152- S. 155.

<sup>137</sup> Ebd. S. 160.

<sup>138</sup> Ebd. S. 157.

<sup>139</sup> Ebd. S. 160-S. 162.

sowie ihre symbolhafte Funktion, als Agitatoren die Auswüchse menschlicher Technologieentwicklung an den Pranger zu stellen. Zuletzt schwingt in der Moral Tezukas auch noch das von Fritz Lang verwendete Babel'sche Gleichnis mit, das ohnehin häufig in japanischen Manga und Anime zu Rate gezogen wird. Dies sind wieder Elemente des Stummfilms METROPOLIS, die, der Legende nach, Tezuka nicht rezipiert haben konnte. Letzten Endes bleibt unbestritten, daß Tezuka dennoch etwas Eigenständiges aus Fritz Langs Vorlage kreiert hat.

Anhand Tezuka Osamus Schaffensphasen, seinen Nachfolgern und seiner Beziehung zu den Gekiga sollen deswegen nun die noirischen Übergänge und ihre Fortentwicklungen in der japanischen Popkultur skizziert werden:

### 3.1.2. Die klassischen und romantischen Phasen Tezuka Osamus und ihre Strahlkraft auf die Zeitgenossen

Das Werk von Tezuka Osamu wird in verschiedene Entwicklungsphasen eingeteilt: Tezukas frühe klassische Phase, ab 1947, ist gekennzeichnet von Arbeiten wie SHIN TAKARAJIMA (1947), ROSUTO WĀRUDO (1948), METOROPORISU (1949) und KITARUBEKI SEKAI (1951), die, wie noch TSUMI TO BATSU (1953), als Rotbücher erschienen. Diese Bücher mit dem rotem Einband, genannt *akahon*, wurden auf billigem Papier gedruckt und vorwiegend in Süßigkeitenläden verkauft.<sup>140</sup> Zu weiteren Veröffentlichungen der klassischen Phase Tezukas zählen u.a. die auch als Anime-Serie realisierten Manga JANGURU TAITEI (1950-1954, veröffentlicht im *MANGA SHŌNEN*<sup>141</sup>) und TETSUWAN ATOMU (erschieden im *SHŌNEN* und *TETSUWAN ATOMU KURABU*<sup>142</sup>) sowie RIBON NO KISHI (1953-1956, veröffentlicht im *SHŌJO KURABU*, 1958-1959 und 1963-1966 im *NAKAYOSHI*<sup>143</sup>). Die klassische Phase Tezukas war, laut Susanne Phillips, also von Disney-Filmen, Detektiv-Abenteuer- und SF-Erzählungen, Märchen, vor allem denen der Gebrüder Grimm, und der sogenannten Takarazuka-Revue (bzw. dem *Takarazuka kagekidan*, also dem in den 1920ern gegründeten ausschließlich von Frauen besetzten Frauen-Musical-Theater in Tezukas Heimat Takarazuka) sowie von Hollywood- und Ufa-Filmen geprägt.<sup>144</sup> In Bezug auf die Ufa-Filme fiel, wie im vorausgegangenen Punkt zu sehen, vor allem auf, daß Tezukas Manga den Ufa-Stil der Dreißiger Jahre des letzten Jahrhunderts, also die von der Reichsfilmkammer des Nazi-Regimes gesteuerten Operetten- und Revuefilme, die Komödien oder die Durchhaltefilme der letzten Jahre vor Kriegsende, beiseiteließ, denn diese Filme hatten nun wahrlich nicht mehr den expressionistischen Impetus von *eroguronansensu*, den die Nazis wohl auch als „entartet“ eingestuft hätten. Vielmehr thematisierte Tezuka schließlich in späteren Phasen mit kritischem Blick die deutsche Nazi-Zeit selbst, zum Beispiel mit ADOROFU NI TSUGU oder der Episode

---

<sup>140</sup> PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 21.

<sup>141</sup> Ebd. S. 382.

<sup>142</sup> Ebd. S. 403.

<sup>143</sup> Ebd. S. 393.

<sup>144</sup> Ebd. S. 366.

DIE BLUMEN UND DIE LEICHE in APORO NO UTA. Später wird der Regisseur Rintarō zum Beispiel mit seinem OAV (Original Animation Video) KUJAKU Ō (THE PEACOCK KING / THE SPIRIT WARRIOR, 1988; bis 1994 wurden weitere OAV produziert) ein in Japan handelndes Anime schaffen, das sein Zeitkolorit aus Elementen der Zwanziger Jahre schöpft – zum Beispiel mit einem im Himmel über Chinatown auftauchenden *Hindenburg*-Zeppelin –, aus deutsch verbrämten Mythenversatzstücken – zum Beispiel einem bösen Gegenspieler namens *Siegfried von Mittgard* –, sowie aus Verweisen auf die Nazi-Zeit – sogenannte *Neo-Nazi*-Figuren mit SS-artigen Uniformen. Einen Deutschlandbezug gibt es im Werk von Rintarō allemal; machte er doch schließlich aus Tezukas Manga METROPOLIS das Anime ROBOTIC ANGEL (METOROPORISU).

Vor allem bezog sich Tezuka also visuell auf den deutschen Film vor dem Nationalsozialismus. Wie bei Walt Disney findet man bei Tezuka (und seinen Zeitgenossen) einen starken Deutschlandbezug und eine Begleitung und Kommentierung der Doppelbödigkeiten des deutschen expressionistischen Filmes (bis zu seinem Eingehen im Hollywood-Horrorfilm und im Film noir). Auf der graphischen Ebene hat Disney viele Nachahmer, aber gerade in seiner Verarbeitung und Weiterführung des Expressionismus hebt sich Tezuka Osamu hervor, der als japanischer Doppelgänger Disneys beginnt, sich jedoch wie in DER STUDENT VON PRAG von seinem Gegenstück als Schatten trennt und eigene Wege beschreitet.

Das, was man demnach bei Tezuka in seiner klassischen Phase als *Ufa*-Stil sieht, sind Stoffe, Themen und Optiken der expressionistischen *Ufa*-Stummfilmzeit. Ganz dieser Logik folgend, kommt Susanne Phillips darauf zu seiner „romantisch-phantastischen“ Periode, die Mitte der Sechziger Jahre des letzten Jahrhunderts beginnt und sich bis in die Mitte der Siebziger Jahre hineinzieht. Man kann sogar so weit gehen, sie als schwarzromantische Phase zu bezeichnen. So hat auch das japanische *eroguronansensu*, das japanische Pendant zur schwarzen Romantik und des expressionistischen Stummfilms, genau wie diese beiden Strömungen – und trotz grotesker Vorformen im Holzschnittbereich, vor allem den Schattenbildern (Kage'e) von Kawanabe Kyōsai – den Sprung in das Manga/Anime erst jetzt, in der Nachkriegszeit, absolviert. Kyōsais *ESHINBUN NIPPONCHI*, das erste Manga-Magazin, war schließlich eher durch kurze, satirische Panelfolgen charakterisiert, denn durch narrativ-filmische Länge. Das Romantisch-



Abbildung 9

Phantastische, das sich schon in der japanischen Magazinkultur vor der Shōwa-Zeit etabliert hatte, äußerte sich nun auch bei Tezuka in Auseinandersetzungen mit Volksmärchen, Schauerromanen – und wie bei Edogawa Ranpo – mit phantastischer Literatur von Autoren wie Franz Kafka oder Edgar Allan Poe.<sup>145</sup> Werke wie das besprochene BURAKKU JAKKU (1973-1978, BLACK JACK, erschienen in *SHŌNEN CHAMPION*<sup>146</sup>), METAMORUFŌZE (von 1974 und herausgegeben in *SHŪKAN SHŌNEN MAGAJIN*, 1976-1977 und in *GEKKAN SHŌNEN*

<sup>145</sup> Ebd. S. 366.

<sup>146</sup> Ebd. S. 372.

MAGAJIN<sup>147</sup>), DORORO (1967-1968, erschienen in *SHŌNEN SANDĒ* und 1969 in *BŌKEN'Ō*<sup>148</sup>) oder MITSUME GA TŌRU (1974-1978, erschienen in *SHŌNEN MAGAJIN*<sup>149</sup>) repräsentieren Tezukas Schaffen in diesen folgenden Jahren.<sup>150</sup>

Diese klassischen und schwarzromantischen Phasen Tezukas und ihre Themen- und Stoffwahl wurden außerdem parallelisiert von anderen Kreativen der Manga- und Anime-Industrie, vor allem den Anime, die im 1956 gegründeten Studio *Toei Dōga* entstanden. Es ist die Zeit von seinen schwarzweißen *terebi manga* wie der Dschungelbuchserie *ŌKAMI SHŌNEN KEN* (etwa *WOLFSJUNGE KEN* Regie Ikeda Hiroshi, Takahata Isao und In-Between-Animation von Miyazaki Hayao, 1963), die bereits Tezukas *JANGURU TAITEI* vorwegzunehmen scheint, oder *MAHŌTSUKAI SARĪ* (etwa *HEXENMEISTERIN SALLY*, wieder u.a. Regie Ikeda Hiroshi, 1966). *HASSURU PANCHI* (*HUSTLE PUNCH*, 1965-1966, Regie Takahata Isao, Ikeda Hiroshi, Key Animation Miyazaki Hayao), nach einer Idee und dem ‚Character Design‘ von Mori Yasuji, ist eine Anime-Serie, die sich erneut auf *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* bezieht. Das macht vor allem der Gegenspieler deutlich, der, mit einer dunklen Pelerine angetan, tatsächlich *Garigari Hakase*, also *Dr. Caligari* heißt. Ihm ist der auf der Müllhalde gegenüber seines prächtigen Anwesens lebende Protagonist *Panchi* mit seinen Freunden (siehe **Abbildung 9**) ein steter Dorn im Auge, zumal dieser außerdem immer wieder *Garigari Hakases* kriminelle Pläne durchkreuzt. *Dr. Garigari* ist nämlich, wie der wahnsinnige *Dr. Mabuse*, Anführer einer Gangsterbande. Die betreibt vor allem Kunstraub, was in *HASSURU PANCHI* die kluge Metaebene zu den immer wieder schlagschattig inszenierten Bildern und Figuren, dem kunstlastigen Dekor, also zum Expressionismus der bildenden Kunst, darstellt. Der Stil von *HASSURU PANCHI* bildet sozusagen einen übergeordneten Kunstraub am Expressionismus und am expressionistischen Film und zieht diesen, wie einst Ernst Lubitschs *DIE BERGKATZE*, ins Komische.

Mori Yasujis Arbeit bei *Toei Dōga* spiegelt auch die Ambitionen des Studios, zum „Disney Studio des Ostens“<sup>151</sup> zu avancieren. So stellten die in dieser Zeit entstandenen Anime eine Kombination aus – wie auch bei Disney und Tezuka – vorwiegend deutschen/europäischen phantastischen Stoffen dar, sowie chinesischen und japanischen Mythen. Mit *NAGAGUTSU WO HAITA NEKO* (*PUSS N’ BOOTS* Regie Yabuki Kimio, Animationsregie Mori Yasuji, Animation u.a. Miyazaki Hayao,) entwarf Yasuji Mori 1969 ein Anime nach dem deutschen Märchen *DER GESTIEFELTE KATER*. Weitere Anime, die er wesentlich prägte, waren *WANWAN CHŪSHINGURA* (*WOOF WOOF CHUSHINGURA* Regie Shirakawa Daisaku, Animation u.a. Yasuji Mori, Miyazaki Hayao, 1963), *GARIBĀ NO UCHŪ RYOKŌ* (*GULLIVER’S SPACE TRAVELS: BEYOND THE MOON* Regie Kuroda Masao, Yamamoto Sanae, Animation u.a. Yasuji Mori, Miyazaki Hayao, 1965) sowie *TAIYŌ NO ŌJI HORUSU*

---

<sup>147</sup> Ebd. S. 385.

<sup>148</sup> Ebd. S. 374.

<sup>149</sup> Ebd. S. 388.

<sup>150</sup> Ebd. S. 366.

<sup>151</sup> Vgl.: BERNDT Jaqueline: Zeichentrick-Japanisch. „Japanimation“ und Anime. In: RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008. S. 66.

NO DAIBŌKEN (PRINCE OF THE SUN: THE GREAT ADVENTURE OF HORUS/LITTLE NORSE PRINCE Regie Takahato Isao, Animation u.a. Yasuji Mori, Miyazaki Hayao, 1968), das einen ‚Mix‘ aus ARTUS-Legende und NIBELUNGEN-Sage darstellt.<sup>152</sup>

Tezukas klassische und romantische Phasen wurden somit nicht nur bei *Toei Dōga* (später *Toei Animation*) gespiegelt, sondern durch Persönlichkeiten wie Miyazaki Hayao und Takahata Isao weitergetragen, die bei Mori Yasuji, dem Erfinder der Anime-Figur *Garigari Hakase*, lernten.<sup>153</sup>

Tezukas Arbeiten und sein Rekurren auf den Expressionismus und auf Disney schufen somit die Grundlage für die hochkarätigen Anime des Hauses *Ghibli* von Takahata Isao und Miyazaki Hayao, das sich nunmehr tatsächlich auf Augenhöhe als Disney-Pendant des Ostens bezeichnen lassen kann.

Tezukas klassische und schwarzromantische Phasen wurden auch von anderen Machern der Branche in dieser Zeit gespiegelt. Sie bilden so natürlich auch für seinen Assistenten Ishinomori Shōtarō das ästhetische Fundament, der zum Beispiel mit SAIBŌGU ZERO ZERO NAIN / CYBORG 009<sup>154</sup> berühmt wurde. Auch dieses Manga wurde bereits 1966 als Anime bei *Toei* realisiert. Noch bei Ishinomoris Assistent Nagai Gō mit seinem schwarzen DEVILMAN, einem noch düsteren Pendant des expressionistischen BATMAN, kann man Tezukas Spuren ablesen, vor allem aber bei Tezuka Osamus eigenem Schüler der nächsten Generation: Matsumoto Reiji (oder Matsumoto Leiji, eigentlich Matsumoto Akira).<sup>155</sup> Dort äußert sich die phantastische Seite des Romantischen vor allem im Genre des Science Fiction:

In Matsumoto Reijis Manga- und daraus resultierendem Anime-Universum fügen sich u.a. Serien wie sein berühmtes UCHŪ SENKAN YAMATO (SPACE BATTLESHIP YAMATO / STAR BLAZERS Idee/Regie u.a. Nishizaki Yoshinobu, Matsumoto Reiji, 1974-1975) oder GINGA TETSUDŌ SURĪ NAIN / GINGA TETSUDŌ 999 (GALAXY EXPRESS 999 Regie Nishizawa Nobutaka, 1978-1981) sowie SHIN TAKETORI MONOGATARI SENNEN JOŌ (DIE KÖNIGIN DER TAUSEND JAHRE, 1981-1982) oder KUĪN EMERARUDASU (QUEEN EMERALDAS, 1998-1999) zu einem narrativen Ganzen. Im Westen sind diese sich aufeinander beziehenden Serien leider stark fragmentiert veröffentlicht worden. Darüber hinaus zeichnet sich für mehrere ausgekoppelte Anime-Spielfilme nach Matsumoto-Charakteren und ‚Plots‘ zudem erneut der Regisseur Rintarō verantwortlich, der auch, wie Matsumoto Reiji, eng

---

<sup>152</sup> KOTHENSCHULTE Daniel: Opulenz und Beschränkung. Stile des frühen Anime. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 63.

<sup>153</sup> ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS, The (Hg.): The Award of Merit. Tokyo International Anime Fair 2005. Tōkyō: Tezuka Purodakushon/Asshu, 2005. S. 18-S. 19.

<sup>154</sup> ISHINOMORI Shōtarō: Cyborg 009. Band 1-2. Los Angeles, Tōkyō, London: Tokyopop Inc., 2003., ISHINOMORI Shōtarō: Cyborg 009. Band 3-8. Los Angeles, Tōkyō, London: Tokyopop Inc., 2004., ISHINOMORI Shōtarō: Cyborg 009. Band 9-10. Los Angeles, Tōkyō, London: Tokyopop Inc., 2005.

<sup>155</sup> Anmerkung: Im Japanischen gibt es den Buchstaben „L“ nicht, lediglich die als „L“ ausgesprochenen „R“-Silben des Katakana und Hiragana-Silbenalphabetes, aber bei dem auch gebräuchlichen „Leiji“ handelt es sich wohl – die „L“ und „R“- Verwechslungen im Ausland gleich antizipierend – um das vom Mangaka selbst gewählte internationale Schriftstellerpseudonym. Die entsprechenden beiden Kanji des Vornamens bedeuten Mitternachts-(零) Samurai (士), wobei die Mitternachts- und Nullstunde in Silbenschrift „rei“ (れい) buchstabiert wird. Vgl. LEDOUX Trish: Preface to the New Series. Read before Boarding, Please. In: MATSUMOTO Reiji: Galaxy Express 999. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2001. S. 239.

mit Tezuka Osamu zusammengearbeitet hat. So verfilmte Rintarō 1981 in SAIYŌNARA, GINGA TETSUDŌ SURĪ NAIN: ANDROMEDA SHŪCHAKUEKI (ADIEU GALAXY EXPRESS: LAST STOP ANDROMEDA im Hauptfilm zur originalen Manga-Serie von 1977 (ca. 4000 Seiten<sup>156</sup>) und zur darauf basierenden Anime-Serie aus dem Jahr 1978 (mit 114 Episoden<sup>157</sup>) das Ende der Geschichte des Jungen *Tetsuro Hoshino*, der, um einen unsterblichen Metallkörper zu bekommen, mit dem nostalgischen *Galaxy Express* von der ersten Station *Megalopolis*<sup>158</sup> nach *Andromeda* am Ende der Galaxis reist. In SAIYŌNARA, GINGA TETSUDŌ SURĪ NAIN: ANDROMEDA SHŪCHAKUEKI ist *Tetsuro* nun in der Technikstadt *Andromeda* angelangt. Dort muß er erkennen, daß deren Hochkultur auf der Extraktion von Lebensenergie aus menschlichen Körpern basiert, die auf unendlichen Fließbändern durch das Maschinenreich der *Königin Promethium*<sup>159</sup> schweben und diesem Moloch saubere Kapselenergie liefern. Diese Filmfassung weicht von der Manga-Vorlage Matsumoto Reijis ab, in welcher die lebenden Körperteile von Menschen dazu eingesetzt werden, die Gesamtstruktur des Maschinenplaneten zu bilden und zu unterstützen. Das sollte ursprünglich dem Wohl der Menschheit dienen. *Maetel*, die langhaarige Jeunesse dorée-Schönheit und Tochter der *Königin Promethium*, welche junge Männer wie *Tetsuro* auf dem Weg mit dem *Galaxy Express* nach *Andromeda* begleitet, erkennt am Ende, daß aus der fürsorgenden Königin eine furchterregende geworden ist. *Maetel* zerstört mit Hilfe ihres sich opfernden Vaters, *Dr. Ban*, den Maschinenplaneten und versetzt *Königin Promethium* in unendlichen Schlaf. Ein weiterer Höhepunkt ist auch die dramatische Konfrontation des Helden *Tetsuro* mit dem Bösewicht *Black Knight*, der bezeichnenderweise auch auf den Namen *Faust* hört.<sup>160</sup>

Wie sein Lehrmeister Tezuka baut Matsumoto Reiji mit der wörtlich zu nehmenden ‚Space Opera‘ UCHŪ KAIZOKU KYAPUTEN HĀROKKU (DIE ABENTEUER DES FANTASTISCHEN WELTRAUMPIRATEN CAPTAIN HARLOCK, 1978), erneut unter der Regie von Rintarō, wieder bis in den expressionistischen Stummfilm reichende Bezüge zur deutschen Kultur in sein Werk ein. Diese Anime-Serie bildet nämlich die Basis einer Manga-Serie, in der Matsumoto Reiji Richard Wagners Opern-Zyklus DER RING DES NIBELUNGEN in sein SF-Universum einwebt. Die Serie sollte als Manga-Version in vier Einheiten unterteilt werden, mit den Titeln DAS RHEINGOLD, DIE WALKÜRE, SIEGFRIED und GÖTTERDÄMMERUNG. Jeder Abschnitt war als Manga-Dreiteiler geplant. Das Projekt wurde jedoch nicht beendet. 1999 wurde unter der Regie von Takeuchi Yoshio eine Original Animation Video-Serie produziert: HĀROKKU SĀGA – NIBERUNGU NO YUBIWA – RAIN NO ŌGON (HARLOCK SAGA – DER RING DES NIBELUNGEN – DAS RHEINGOLD). Erneut wird also, wie bei Rintarōs Anime METOROPORISU (ROBOTIC ANGEL) und Tezukas Manga METOROPORISU (METROPOLIS), nunmehr mit dem DER RING DES

<sup>156</sup> Vgl. LEDOUX Trish: Preface to the New Series. Read before Boarding, Please. In: MATSUMOTO Reiji: Galaxy Express 999. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2001. S. 239.

<sup>157</sup> Vgl. CLEMENTS Jonathan, MCCARTHY Helen (Hg.): The Anime Encyclopedia. A Guide to Japanese Animation since 1917. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001. S. 133.

<sup>158</sup> MATSUMOTO Reiji: Galaxy Express 999. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2001. S. 11 und U4.

<sup>159</sup> Ebd. S. 10.

<sup>160</sup> LEDOUX Trish: Preface to the New Series. Read before Boarding, Please. In: MATSUMOTO Reiji: Galaxy Express 999. Band 2. San Francisco: Viz Comics, 1999. S. 9.

NIBELUNGEN von Tezukas Schüler Matsumoto auf die expressionistischen Stummfilme von Fritz Lang Bezug genommen. In den Jahren 1922 bis 1924 präfigurierte der schließlich bereits mit seinem in zwei Teilen gegliederten ornamentalen Stummfilmepos DIE NIBELUNGEN das Serienhafte, mit METROPOLIS drehte Fritz Lang einen SF-Stummfilm. Die NIBELUNGEN-Anime und -Manga Matsumotos verklammern nunmehr beide Monumentalwerke Fritz Langs sowie die Musik Richard Wagners miteinander. In beiden Stummfilmen, DIE NIBELUNGEN und METROPOLIS, entfaltete sich (auch finanziell) besonders die megalomane Seite von Fritz Langs Phantasie, was durchaus im Streben nach Überwältigung widerhallt, das von Wagners Musik ausgeht. Hierin spiegelt sich ebenso das Art Déco, in dem die Figuren Matsumotos gestaltet sind; Fritz Langs Interpretation des filmischen Expressionismus war ja



Abbildung 10a

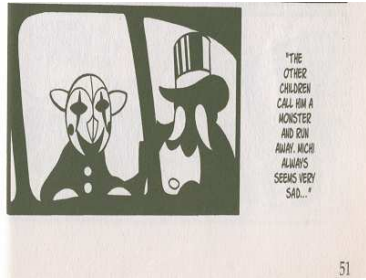


Abbildung 10b



Abbildung 10c

Anime-, 'Space Opera' nach Matsumoto Reiji übernommen. Fritz Langs Expressionismus findet sich so im mantelwallenden Pathos von Matsumotos Männerfiguren, zum Beispiel *Captain Harlock* mit dem schwarzen, caligaresken Pelerinenumhang – der auf dieser Linie liegend zudem an Tezukas *Black Jack* erinnert, sowie der Bösewicht bereits an eine Szene mit einer Maske in der Manga-Version von METROPOLIS von Tezuka (siehe **Abbildungen 10a** und **10b**<sup>161</sup>). Dieser mit einer fratzenhaften weißen Maske bewehrte böse Gegenspieler Alberich in HĀROKKU SĀGA – NIBERUNGU NO YUBIWA – RAIN NO ŌGON gemahnt obendrein an das Nō als auch an die weiß geschminkten Stummfilmgesichter, während sich das Stummfilmische im ellenlang in arabesken Spiralen fallenden Haar der grazilen, langnasigen und langwimprigen Frauenfiguren widerspiegelt (**Abb. 10c**). Schlußendlich in all ihren ornamentalen Posen im sternenglänzenden – weil durchsichtigen – und nur von dunklen Strebungen vergitterten Cockpits der gigantischen Raumschiffe.

auch immer ein doppelbödiges Spiel mit Jugendstil und später auch mit Art Déco. Für Thomas Elsaesser bilden diese Stiläußerungen im

<sup>161</sup> Vgl: ELSAESSER Thomas: Das Weimarer Kino - aufgeklärt und doppelbödig. Berlin: Vorwerk Verlag, 1999. S. 25, S. 31, S. 43-S. 47, S. 136.

<sup>162</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 45.

<sup>163</sup> TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2003. S. 51.



Die Gestaltung der verglasten Raumschiffbrücken der Anime-Serie baut wiederum intertextuelle Bezüge zu dem im gleichen Stil verglasten und vergitterten Cockpit der Flieger des Zweiten Weltkriegs auf und damit zu den u.a. in Scherenschnitt-Technik gearbeiteten Propaganda-Animationen Ōfuji Noburōs und seines Assistenten Seo Mitsuyo. Schon dort

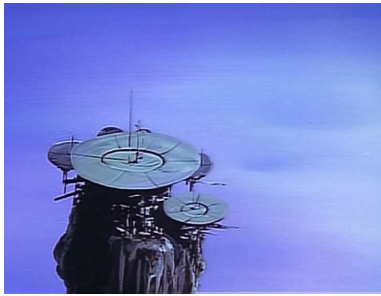


Abbildung 10d



Abbildung 10e

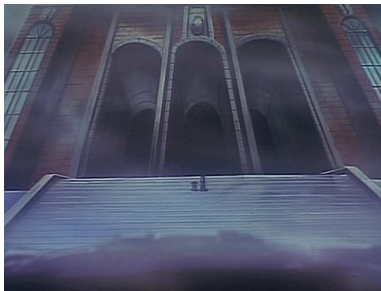


Abbildung 10f

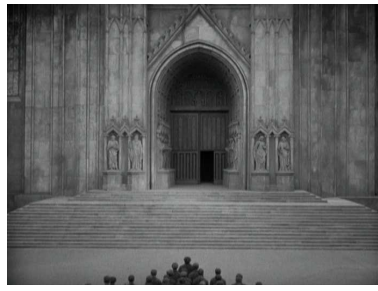


Abbildung 10g



Abbildung 10h



Abbildung 10i



Abbildung 10j



Abbildung 10k

SĀGA – NIBERUNGU NO YUBIWA – RAIN NO ŌGON (DAS RHEINGOLD), mit dem Piraten-Raumschiff-Cockpit von *Harlocks Arcadia* und anderen gravitatischen Raumgleitern ins Riesenhafte gesteigert. Dessen Glas trennt die Insassen nur ein Jota von der Sternenfinsternis, und konnotiert zugleich das Innere der verglasten Cockpit-Kuppel, deren fragile Vergitterung des Fliegers – aber damit auch das Innere jener Bomber, deren folgeschwere Ladung nach Hiroshima und Nagasaki getragen wurde. Getragen ist dies alles, naheliegenderweise, von der Feierlichkeit des Wagner'schen Motivs zu *Siegfrieds Trauermarsch*, das ab der ersten Folge von DAS RHEINGOLD immer wieder eingespielt wird. Das schwerelose Gleiten der Raumschiffe in der Unendlichkeit des Alls nimmt ebenso den gigantomaniischen Ansatz von Wagners Musik

konnte das Element der Vergitterung gut mit dem Verfahren des Japanizität erzeugenden Scherenschnitts und einem kriegstreiberischen

Nationalpathos eingeführt werden – zumal auch in Matsumotos vorausgegangener Anime-Serie UCHŪ SENKAN

YAMATO das Raumschiff tatsächlich dem japanischen Kriegsschiff *Yamato* des Zweiten Weltkrieges

nachempfunden wurde. Das Bild des vergitterten Cockpits im frühen, propagandistischen Anime ist nun, in der ‚Space Opera‘ HĀROKKU

auf, wie auch die zerklüfteten Felsformationen (**Abb. 10c**) in den Wassern des von einem schimmernden Goldrand (**Abb. 10t**) umgebenen Planeten *Rhein*, zu dem die Protagonisten *Emeraldas* und *Tochiro* durch die Energieform der *Musik-Strahlung* gelotst werden und in der die tatsächlichen karstigen Felsen der Rheinlandschaft verfremdet in eine SF-Szenerie übertragen worden sind.

Auch die in Sekundenschnelle ausradierte Hochkultur des nebelumflorten Geisterplaneten *Alucion* trägt das musikalische Todesmotiv weiter. Dieser Planet scheint zunächst Fritz Langs *Metropolis* nachempfunden zu sein. Das domartige Rathaus mit der weiten Treppe betreten die in der Ferne zu Winzlingen geschrumpften Figuren dann genauso in Weitaufnahme und Untersicht, wie die Protagonisten in Fritz Langs *DIE NIBELUNGEN* den *Dom zu Worms*. *Tochiro* und *Emeraldas* durchqueren dessen Halle dann in Draufsicht (**Abb. 10f** und **10g**) – mit sich weit vor sie werfenden, langgezogenen Schatten, wie sie charakteristisch für den

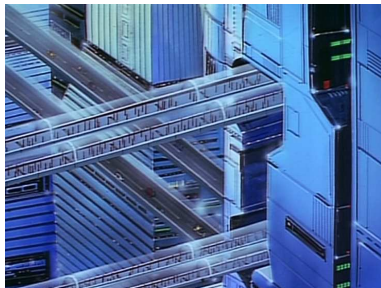


Abbildung 10l



Abbildung 10m



Abbildung 10n



Abbildung 10o

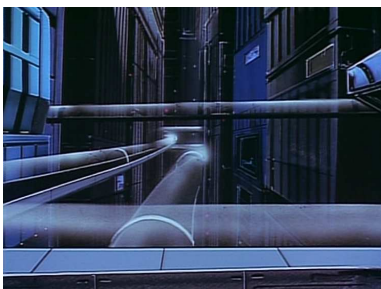


Abbildung 10p



Abbildung 10q

Geistgestalt von *Meeme*, hier eine wunderschöne Zauberin und Schwester von *Alberich*, die an einer gigantischen Orgel sitzt und ihnen über die erwähnte *Musik-Strahlung* eine Nachricht ihres Heimatplaneten *Rhein* sendet. Der steht im Begriff, seinen Schatz, das *Rheingold* (*rain no ōgon*), entwendet zu bekommen – von eben demselben Schurken mit der Maske, der alles Leben auf *Alucion* vernichtet hat. Die Geisterstadt *Alucion* (siehe **Abb. 10d, 10f, 10h, 10j, 10l, 10n, 10p**), die also unzweifelhaft nach Fritz Langs *METROPOLIS* entworfen ist (siehe **Abb. 10e, 10g, 10i, 10k, 10m, 10o, 10q**), scheint, getragen vom Todesmotiv der Musik, wie ein *mono no aware*, ein Abgesang auf den expressionistischen Stummfilm an sich zu sein, da sie, nun

expressionistischen Stil sind. In diesen Szenen klingt auch noch der Dom von Fritz Langs *Metropolis* nach, sodaß im Anime sogar die Gotikfiguren-

Tricksequenz von *METROPOLIS* in der Gotikfigur aufgegriffen worden ist (siehe **Abb. 10h** und **10i**), auf welche

im Anime die Kamera rapide zufährt. Darauf begegnen *Tochiro* und *Emeraldas* dann der durchscheinenden

vernichtet, gleich zwei seiner Hauptwerke in sich trägt und sich schließlich, in gleißend-  
vielfarbigen, atomaren Detonationen, im All auflöst. Davon, daß Matsumoto Reiji sich, wie sein  
Lehrer Tezuka Osamu, den expressionistischen Stummfilm zum Vorbild genommen hat, kann  
man angesichts dieser pompösen Bilder also auf jeden Fall ausgehen.

Immer wieder fällt auf, daß eigentlich nicht viel in der Serie passiert. Handlung wird lediglich in  
die Erzählung von Handlung der statuarischen Figuren umgebrochen. Handlung ist zum größten  
Teil ein Ausdruck von Gefühl und innerer Erregung, vor allem, wenn die Erzählerfigur eine von  
Matsumotos typischen Jeunesse-dorée-Schönheiten wie die Zauberin *Meeme* ist: Vor allem in  
der dritten Folge, in welcher der im Kern des Universums, in *Walhalla*, schlummernde Gott  
*Wotan* erwacht und damit die *Zeitlosigkeit* aufgehoben wird; denn das gestohlene *Rheingold* ist  
nun zu einem Ring geschmiedet worden. Daß *Wotan* erwacht ist, wird im Wechsel zwischen  
dem Bild des zunächst regungslos hinter einem durchsichtigen Vorhang Schlafenden, dann  
seines Gesichts oder seiner sich rührenden Hand und der damit abwechselnd überblendeten oder  
ganz gezeigten, bis auf ihre Lippen unanimatorischen *Meeme* dargestellt. *Meeme* deklamiert und faßt  
die dramatischen Ereignisse mit ihrem bis zum Raum *Wotans* vorzudringen scheinenden ‚Voice  
Over‘ zusammen. Die Bilder zeigen indessen nichts von der Dramatik. Die Deklamation  
anstelle des Zeigens von (animierter) Handlung verleiht dem Ganzen noch zusätzlich einen  
opernhaften Gestus, wie er bereits in den – allerdings stummen – deklamationsartigen



Abbildung 10r

Figurenposes, charakteristisch für Stummfilme des Weimarer  
Kinos war; zum Beispiel für das ebenfalls - wie Fritz Langs  
DIE NIBELUNGEN – zweiteilig daherkommende Epos  
HELENA (1924) von Manfred Noa.

In der handlungsarmen Regie von DAS RHEINGOLD sieht



Abbildung 10s



Abbildung 10t

man nun zumeist  
Raumschiffe, wie sie  
durch die Leere des Alls  
gleiten. Dabei wird der  
Kosmos als endloser

Ozean begriffen (**Abb. 6r**). *Harlocks Arcadia* manövriert der Captain, als schwimme das  
Raumschiff schwerelos durch Wasser; eine Idee, die sich später noch im SF-Computerspiel  
ROGUE GALAXY fortpflanzen wird.<sup>164</sup> Dort ist das Raumschiff von *Jaster Rogue* und der



164

**Abb. 11/** Anmerkung: ROGUE GALAXY zitiert mit seinem Figurenentwurf des  
*Dr. Pocchachio* selbst einen Querschnitt aus Figurenentwürfen Tezukas. Auch inhaltlich geht es auf die  
Werke Tezuka Osamus ein, zum Beispiel sein ASTRO BOY (Vgl.: TEZUKA Osamu: Astro Boy. Band  
1-10. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000.): In ROGUE GALAXY konstruiert dieser *Dr. Pocchachio* einen  
Roboter, *Steve*, der ein sehr freundliches Wesen hat, und neben seiner Seele noch die von *Mark*, des  
Enkelsohnes des *Dr. Pocchachio* beherbergt, der sonst gestorben wäre. Der kleine Junge tritt dann im

Mannschaft ebenfalls nach einem Piratenschiff, hier einer dickbauchigen Galeone, entworfen. Noch im Science Fiction ist also das Moment des Fließens, Treibens, das vergängliche *ukiyo* des japanischen Holzschnitts in Assoziationen des Flusses Rhein und dessen, was ewig währt, eingefäßt. Zu dem Eindruck von der ewigen Leere, in der diese Schiffe treiben, gesellt sich Wagners Musik, die das Gefühl von Unendlichkeit und die Action suggerierenden Anime-Bilder der ausdrucksstarken Supernovae und kollabierenden Planeten unterstreicht. Im Bildbeispiel (Abb. 10s) sind ‚Shots‘ aus Fritz Langs FRAU IM MOND und des untergehenden Planeten *Rhein* (Abb. 10t), auf dem die *Töchter des Rhein* ebenfalls zurückbleiben, nebeneinandergestellt.

In der zweiten Folge von DAS RHEINGOLD ist außerdem eine exzessive Benutzung von Spiegelungen zu beobachten. Da sitzt *Maetel*, noch eine geheimnisvolle Zwanziger Jahre-Schönheit (aus Matsumoto Reijis Anime- und Manga-Serie GINGA TETSUDŌ SURĪ NAIN), dem Schmied *Tadashi Daibu* in einem Weltraum-Café gegenüber und warnt ihn vor *Alberich*, der ihn aufsuchen wird, um sich das *Rheingold* schmieden zu lassen. *Maetels* zartes Profil spiegelt sich, schwebende Subjektiven miteinander verschachtelnd, vor der Unendlichkeit der Nacht. Dann blickt sie in ihr Antlitz, das sich auf der Oberfläche schwarzen Kaffees, der vor ihr steht, spiegelt, was der Szene ein ätherisch-stilisiertes, weibliches Flair und zugleich eine expressionistische Doppelbödigkeit verleiht. Viele Szenen sind in der zweiten Folge von HĀROKKU SĀGA – NIBERUNGU NO YUBIWA – RAIN NO ŌGON also in einer, an der Schwelle zur mentalen Subjektivität stehenden, perzeptiven Subjektivität gefilmt. Da ist außerdem eine Bewegungssubjektive, die dem Rezipienten den Eindruck vermittelt, selbst im gläsernen Cockpit auf der vergitterten Brücke zu stehen und durch das All zu gleiten. Erneut im Stil von Katsuhiro Ōtomos AKIRA ist zudem eine Motorradverfolgungsjagd in Bewegungssubjektive gezeigt. Danach blickt man auf den bösen *Alberich*, der den Schmied überwältigt hat, durch die Augen des Überwältigten im Moment, als er zu sich kommt, sich seine zunächst verschwommen-dunkle Ohnmacht lichtet. Sein geradezu verliebter Blick schließlich, als er vom schwarzbemantelten *Captain Harlock* im Team gegen *Alberich* aufgenommen wird, ist als eine in den mangaartigen Stillstand gesteigerte Subjektive in Großaufnahme dargestellt.

Oft ist dies, gepaart mit dem Spiegelganz der Augen, schon in den Mädchen-Manga der Siebziger Jahre zu beobachten; einer Zeit also, in der die ersten Arbeiten Matsumoto Reijis wie UCHŪ KAIZOKU KYAPUTEN HĀROKKU, GINGA TETSUDŌ SURĪ NAIN, UCHŪ SENKAN YAMATO entstanden sind. Die bombastischen Explosionen, Supernovae und die Technikversessenheit der Raumschiffgestaltung – ein Topos an sich im japanischen SF-Anime –, ist hier also kombiniert mit der stilisiert-ephemeren, romantischen Jugendstilschönheit der Frauenfiguren (*Maetel*, *Meeme*, *Fricka*, die sich mit *Wotan* in *Walhalla* im Mittelpunkt des Universums aufhält, oder der Priesterinnen, die das *Rheingold* bewachen). Diese traumartige

」

Verlauf immer wieder in einer virtuellen Sphäre aus der Hülle von *Steve* heraus und berichtet dem ihn liebenden Wissenschaftler-Großvater von seinen Abenteuern mit den Piratenfreunden. Diese virtuelle Sphäre wiederum verknüpft das Game außerdem mit Oshii Mamuros GHOST IN THE SHELL und dessen beseelten Cyborgs.



Stilisierungstendenz wiederum bildet den ästhetischen Boden des Mädchen-Manga. In den Arbeiten Matsumoto Reijis verbindet sich also eine in Expression verdichtete Action, die auf ein männliches Publikum zielt, mit der auf die weiblichen Rezipienten zugeschnittenen Shōjo-Ästhetik. Und auch der expressionistische Stummfilm ist, oft entgegen der expressionistischen Literatur und der expressionistischen Bildenden Kunst, laut Thomas Elsaesser, eine doppelbödige Gemengelage aus Ausdruckskunst und Stilkunst, wie sie im Werk von Matsumoto Reiji und vielen anderen Akteuren der japanischen Anime- und Mangalandschaft noch heute zu beobachten ist. Beide Tendenzen vereinte besonders Fritz Lang in seinen Stummfilmen. Somit ist nicht verwunderlich, daß gerade seine Werke hier, in der Anime-Serie DAS RHEINGOLD, immer wieder anklingen.

Schon das große Vorbild Tezuka Osamu fundierte, neben den von der deutsch-westlichen Kinder- und Jugendliteratur, und den darüber hinaus von den ersten Manga-Magazinen inspirierten ‚Shōjo-Novels‘, Erzählmuster und Visualität der narrativen Shōjo-Manga. So kann bereits Tezukas Manga RIBON NO KISHI (DER RITTER MIT DER SCHLEIFE), das er 1953<sup>165</sup> zeichnete, und das von Mädchen-Mangaka wie Watanabe Masako (SHŌKŌSHI 1953; GLASS CASTLE 1969-1970), Maki Miyako und Mizuno Hideko flankiert wurde,<sup>166</sup> sowohl als Story-Manga mit einer eher männlichen Zielgruppe, und unter Umständen zugleich als Shōjo-Manga, also für Mädchen, gelten. Besitzt Tezukas klassisches Manga RIBON NO KISHI zwar noch nicht alle shōjo-typischen äußeren Merkmale wie sie bis in die Achtziger des letzten Jahrhunderts zu identifizieren waren, kommt hier jedoch schon – wie später auch in Tezukas DORORO – das sehr gerne innerhalb dieser Gattung verwendete Thema des Transgeschlechtlichen zum Tragen: Der besagte Ritter mit der Schleife ist nämlich ein Mädchen. Dies sollten andere, zum Beispiel die Mädchen-Mangaka Hagio Moto, die bezeichnenderweise in Tezukas Magazin *COM* veröffentlichte, noch deutlicher in den Vordergrund spielen.

Die Mangaka Takemiya Keiko löst dies nun alles ein, verwunderlich ist es nicht, da ihr Stil zugleich an Tezuka Osamus und an den seines Schülers Matsumoto Reiji erinnert, der selbst als Shōjo Mangaka begonnen hat:<sup>167</sup> Sie reüssierte zugleich im Gebiet der Science Fiction als auch im Shōjo-Manga mit seinen beliebten Androgynie- (*ryōsei* <sup>168</sup>) und/oder Homosexualitätsthemen. Mit ihrem KAZE TO KI NO UTA (1976) schuf sie den Shōjo-Klassiker schlechthin, der sich in explizit erotischen Bildern mit der Jungen/Knaben-Liebe (*shōnen ai*) auseinandersetzt. Vor allem aber ihre feminin-sensiblen Figuren, so ihre langhaarige *Physis* aus dem Manga CHIKYŪ E., bzw. TERA E... (TO TERRA, 1977-1980<sup>169</sup> und wie Tezuka Osamus METAMORUFŌZE erschienen im *GEKKAN SHŌNEN MAGAJIN*) erinnern – wie ebenfalls jene aus ihrem anknüpfenden ANDROMEDA SUTŌRĪZU (ANDROMEDA

---

<sup>165</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 98.

<sup>166</sup> MASAMI Toku: Shōjo Manga! Girl's Comics! A Mirror of Girl's Dreams. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 23.

<sup>167</sup> Ebd. S. 22.

<sup>168</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 194.

<sup>169</sup> TAKEMIYA Keiko: To Terra. Band 1-3. New York: Vertical Inc., 2007.

STORIES<sup>170</sup> 1980-1982) – stark an Matsumoto Reijis (Figuren-) Design. Noch mehr als bei Matsumotos Anime und Manga DAS RHEINGOLD, handelt es sich hier in beiden Manga-Werken um hochstilisierte Science Fiction:

CHIKYŪ E. erzählt von einer mittlerweile, im Jahr 3xxx, an den Rand der Zerstörung gebrachten Erde. Um sie zu bewahren, wurde der Heimatplanet deshalb verlassen. Die sich bis ins All ausgedehnt habende neue Ordnung, die Diktatur der *Superior Domination*<sup>171</sup> verspricht jedoch in ferner Zukunft eine Neubesiedelung der Erde. Die Menschen leben nun, bis auf ein paar Auserwählte, im All. Sie reproduzieren sich künstlich, und alle Verwandtschaftsverhältnisse sind aufgelöst. Im Zuge dessen ist außerdem die telepathisch und telekinetisch begabte Rasse der *Mu* entstanden. Sie werden bekämpft und ihnen ist der Zutritt zur Erde sowie zur gleichgeschalteten Gesellschaft gänzlich versagt. Doch auch sie sehnen sich in ihrer Verbannung danach, auf die Erde zurückzukehren. Mit Sternenglanzaugen<sup>172</sup> und damit korrespondierenden synapsen- oder strahlenartigen Sprechblasen,<sup>173</sup> welche die lautlose, telepathische Kommunikation jeder Gefühlsregung innerhalb der *Mu*-Gemeinschaft, die in einem riesigen Raumschiff lebt, darstellen, charakterisiert Takemiya Keiko deren Empfindsamkeit. Die Hypersensibilität der ausgestoßenen Telepathen-Mutanten gerinnt in ihrem Manga immer wieder zu einem Gleichnis der Pubertät,<sup>174</sup> zumal der *Maturity-Check* der Menschenregierung bei der Hauptfigur *Yomi Marcus Shin*,<sup>175</sup> seine ‚Extra Sensory Perception‘-Fähigkeit zu Tage fördert. Diese Prüfung von der *SD*-Diktatur markiert außerdem den Übergang in das Erwachsenenleben und beinhaltet die computergesteuerte Auslöschung jeder Erinnerung bis zum vierzehnten Lebensjahr – auch an die eigenen Pflegeeltern. So zeichnet die Mangaka überwiegend pubertierend-kindliche Körper – viele vor dem *Maturity Check* geflohene *Mu*, zum Beispiel die Figur des *Soldier Blue*, wählen dieses Äußere selbst im hohen Alter. Es sind Körper, die (auch geschlechtlich) so durchlässig wie die Gefühle der Träger ihrer telepathischen Fähigkeiten sind und eingebettet in eine von loser Offenheit gekennzeichnete Panelstruktur.<sup>176</sup> Diese Ästhetik ist geradezu prädestiniert für die Darstellung des Themas ESP sowie dessen Verbindung zum All und seinem Ewigkeitscharakter, wo die stummen Gedanken und Gefühle in ephemere Körper eindringen und aus ihnen hervorströmen und damit, in der Sprache der offenen Panels und fließenden Linien, wortwörtlich Zeit und Raum überwinden. Zumal der Ewigkeitscharakter von Kindheit und Jugend auch immer wieder im Mädchen-Manga als „Moratorium“ zum Ausdruck gebracht wird.<sup>177</sup> Schwerelose, fließende Linien assoziieren kosmische Stille und Leere, genauso wie die Offenheit der Panels. Diese Schwebestruktur in

---

<sup>170</sup> TAKEMIYA Keiko: *Andromeda Stories*. Band 1-2. New York: Vertical Inc., 2007., TAKEMIYA Keiko: *Andromeda Stories*. Band 3. New York: Vertical Inc., 2008.

<sup>171</sup> TAKEMIYA Keiko: *To Terra*. Band 1. New York: Vertical Inc., 2007. S. 10ff.

<sup>172</sup> Ebd. S. 68.

<sup>173</sup> Ebd. S. 66, S. 68.

<sup>174</sup> Vgl. Ebd. S. 26ff, S. 32, 40ff, S. 112.

<sup>175</sup> Ebd. S. 41ff.

<sup>176</sup> Anmerkung: Diese schwebende Offenheit im Mädchen-Manga, so Natsume Fusanosuke, sei in der Lage, immer wieder ganz spezielle gefühlhafte Nuancen zu kreieren. Vgl.: NATSUME Fusanosuke: *Komatopia*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 71.

<sup>177</sup> BERNDT Jaqueline: *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*. Berlin: edition q, 1995. S. 96, S. 101.

Takemiya Keikos ‚Space-Shōjo‘, das ja nicht wie ein Anime das Gleiten im Raum als direkte Bewegung umsetzen kann, ist damit die kongeniale Vermittlung des Raumgefühls und der Bewegungsmuster des Alls mit seinen lautlos fließenden und schimmernden Sternennebeln, dahinziehenden Milchstraßen, treibenden Kometenschwärmen. Takemiya Keiko bezieht sich hier besonders auf die Ästhetik des Jugendstils und damit auch auf die ebenso schwebenden traditionellen Motive auf japanischen Trennwänden (*fusuma*) und Stellschirmen (*byōbu*) mit ihren Endlosigkeit und kosmische Universalität ausdrückenden Goldhintergründen. Nunmehr in der Manga-Science Fiction wird der Kontext des endlosen Alls aber nicht mehr durch Goldhintergründe, sondern mit zuvorderst schwarzen Hintergründen, auf welche die Funktion des Goldhintergrundes übergegangen ist, und den darin ebenso fließend treibenden Motiven dargestellt.

Diese traditionelle Ästhetik, zum Beispiel der Rin-Schule der Edo-Zeit (siehe **Abbildung 12**, Ausschnitt des KŌHAKUBAI-ZU BYŌBU; d.h. ROTE UND WEISSE PFLAUMENBLÜTEN STELLSCHIRM von Ogata Kōrin<sup>178</sup>), regte auch bereits im Jugendstil, der sich zwischen 1890 und 1910 entfaltete,<sup>179</sup> die Frauendarstellungen vor Goldhintergrund von Fritz Langs großem Vorbild Gustav Klimt an.<sup>180</sup> Bei Klimt werden die Frauen, übertragen auf SF-Kontexte, fast schon vom Metallischen des Goldes überlagert und ‚cyborgisiert‘, wie auch die filigranen Farbfelder bereits futuristischen Computerplatinen gleichen. Eine Assoziation, die gar nicht so abwegig ist, denn von den japanischen Muster-Grund-Durchdringungen, den Leib verschlingenden Kimono-Mustern im Sternendesign, zu biologisch-chemischen Überwucherungen des pubertierenden Leibes in AKIRA, zu Vernetzungen des Fleisches mit Metall, Draht und Automat, also zu Mensch-Maschine-Fusionen wie in METROPOLIS zu Wege gebracht und ausgeschritten im Realfilm TETSUO oder im Anime KŌKAKU KIDŌTAI, ist der stilistische Sprung nicht mehr allzu weit.

Die SF-Manga Takemiya Keikos bilden zuvorderst eine perfekte Synthese der Arbeiten Tezuka Osamus und Matsumoto Reijis, zumal auch sie ihr Manga CHIKYŪ E. auf einer Jungenplattform, im GEKKAN SHŌNEN MAGAJIN, veröffentlicht hat. Konstituierend ist bei Takemiya dennoch primär die Bildsprache des Shōjo dieser Jahre, sodaß ihre Gestaltung an den Jugendstil sowie, wenn man u.a. den Umgang von Schwärze und Dunkelheit betrachtet, an den expressionistisch-noirischen angelehnt ist.

---

<sup>178</sup> Vgl.: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 118.

<sup>179</sup> Ebd. S. 118.

<sup>180</sup> LANG Fritz: Autobiography. In: EISNER Lotte H.: Fritz Lang. New York: Da Capo Press Inc., 1976. S. 12.

### 3.1.3. Die klassischen, romantischen (und späteren) Phasen Tezuka Osamus als Spiegelung der stilistischen Durchlässigkeit des filmischen Expressionismus

Takemiya Keikos Manga stellen demnach innerhalb ihres Gattungsbereichs einen stilistischen Hybrid aus Tezuka Osamus Werken und denen seines Schülers Matsumoto Reiji dar. Sie knüpfen damit an die von Science Fiction geprägte Stoßrichtung von Tezukas TETSUWAN ATOMU/ASTRO BOY, ROSUTO WĀRUDO, METOROPORISU und KITARUBEKI SEKAI oder APORO NO UTA an, wie jedoch ihre Ästhetiken wiederum Rückkopplungen zum sich weiterentwickelnden Werk Tezukas hervorbringen.

So verbindet auch Tezuka Osamu in seinem bereits seiner letzten Schaffensphase angehörenden Manga MW<sup>181</sup> (1976-1978, erschienen im Magazin *BIGGU KOMIKKU*) die Shōjo-Manga-Modethemen Homosexualität und Androgynie mit der Jugendstilästhetik. Hier zitiert Tezuka direkt den Bildenden Künstler Aubrey Beardsley (der ja selbst homosexuell war), bzw. dessen berühmtes text-bild-gekoppeltes Horrormotiv der SALOME.<sup>182</sup> Die Salome ist bei Beardsley eine Mischung aus Femme enfant und Femme fatale, wie sie bereits zur letzten Jahrhundertwende einen äußerst populären Frauentypus darstellte.<sup>183</sup> Beardsley hatte dieses Motiv, das Tezukas Manga verwendet, ursprünglich für den Autoren von



Abbildung 12

DAS BILDNIS DES DORIAN GRAY, Oscar Wilde,<sup>184</sup> geschaffen. In MW hat Tezuka das Motiv direkt nach einer Bettszene zwischen dem effeminierten bösen Protagonisten *Michio Yuki* und dem ihm verfallenen und schicksalhaft verbundenen katholischen Priester *Iwao Garai* in das Manga



Abbildung 13

eingearbeitet (siehe **Abbildung 13**).<sup>185</sup> Sein teuflischer Protagonist *Michio* ist in dem Manga der Bruder eines Kabuki-Darstellers, der ein *oyama*, also Frauendarsteller, ist. Im Manga ist dieses



Abbildung 14

,transgendernde' Moment außerdem mit dem Spiel mit dem schwarzromantischen Thema des Doppelgängers verflochten. Am Ende stellt sich nämlich heraus, daß sein Bruder, von dem er sich die Technik des *onnagata*, des transgeschlechtlichen (Kabuki-) Rollenspiels abgeschaut hat, sein eineiiger Zwillingbruder ist. So schlüpft der ohnehin verdoppelte *Michio* mit großem Vergnügen – und um sich für seine Morde Alibis zu verschaffen – auch in die Kleider seiner

<sup>181</sup> TEZUKA Osamu: MW. New York: Vertical Inc., 2007.

<sup>182</sup> NÉRET Gilles: Aubrey Beardsley. Köln: Taschen Verlag, 1998. S. 43.

<sup>183</sup> DELANK Claudia. Das imaginäre Japan in der Kunst. „Japanbilder“ vom Jugendstil bis zum Bauhaus. München: Iudicium Verlag, 1996. S. 66.

<sup>184</sup> NÉRET Gilles: Aubrey Beardsley. Köln: Taschen Verlag, 1998. S. 30.

<sup>185</sup> TEZUKA Osamu: MW. New York: Vertical Inc., 2007. S. 86, S. 87.



weiblichen Opfer, wird zu ihrem Doppelgänger, und gibt sich schließlich am Ende selbst für seinen Bruder aus, der eigentlich mit der Polizei zusammengearbeitet hat, um *Michio* zu fangen – ein Trick, den schon Kawabata Yasunari, der Autor von KURUTTA IPPĒJI, in seinem *eroguronansensu*-Roman ASAKUSA KURENAIDAN mit einer sich allerdings als gegengeschlechtliche Zwillinge *Yumiko* und *Akikō* ausgebenden Figur, verpackt in eine Detektivgeschichte, anwendet.<sup>186</sup> Mit seiner ‚transgendernden‘ Figur *Michio* knüpft Tezuka in MW somit an die Fortführung der Kabuki-Tradition im japanischen Stummfilm an und bindet deren Stiltendenzen, zum Beispiel die Ornamentalität, den abstrahierenden Faltenwurf, die frivole Dekadenz und die Transgeschlechtlichkeit, folgerichtig an den europäischen Japonismus, an das Œuvre Aubrey Beardsleys. Dieses ist ja bereits hinsichtlich der zisierten Ästhetik der japanischen Färberschablonen, Katagami, die eine ebenso große Bedeutung für die Arbeiten von Gustav Klimt und für den Scherenschnittfilm hatten, besprochen worden. (Kapitel Silhouetten und Schatten).

Es sind weitere Jugendstilreminiszenzen in Tezukas Werk zu finden, so in seinem HYAKU MONOGATARI. Hier ist es ein gestaltwandlerisches Femme fatale-Fuchswesen<sup>187</sup> – das in seiner Gestaltungsart im übrigen auch an die CLAMP-Manga-Serie xxxHORI-KU<sup>188</sup> erinnert, die selbst keinen Hehl aus ihren Jugendstilanleihen macht und sich in ihrer Anime-Version auch immer wieder auf Traditionen rund um DIE HUNDERT GEISTER bezieht.

Eine weitere Abbildung in Tezukas HYAKU MONOGATARI zeigt, wie erwähnt, den *byōbu* mit der Darstellung des weißen Donnergottes, *raijin*,<sup>189</sup> als filmisches ‚Close-up‘ dramatisiert. Dieser berühmte Stellschirm führt nun direkt zur Quelle des europäischen Jugendstils. So ist Tezukas Donnergott in HYAKU MONOGATARI dem berühmten FŪJIN RAIJIN-ZU BYŌBU<sup>190</sup> von Tawaraya Sōtatsu<sup>191</sup> (siehe **Abbildung 14**) zuzuordnen. Das führt wie bei Takemiya Keiko zu den Kompositionsprinzipien der dekorativen Rinpa-Malerei – respektive den Künstlern Hon’ami Kōetsu (1558-1637), Tawaraya Sōtatsu (1576-1643) und den Brüdern Ogata Kōrin (1658-1716) und Ogata Kenzan (1663-1743) –,<sup>192</sup> die ab Ende der Muromachi-Periode bis in die Holzschnittästhetik der Edo-Zeit wirkten.<sup>193</sup> Vor allem deren Umgang mit Raum, Größe von Gegenständen und Raumaufteilung,<sup>194</sup> ornamentaler Vereinfachung,<sup>195</sup> Verzerrung<sup>196</sup> begründeten um die Jahrhundertwende das Werk von Aubrey Beardsley, das nun

<sup>186</sup> Vgl.: KAWABATA Yasunari: Die rote Bande von Asakusa. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999. S. 17-24ff., BOLLINGER Richmond: Nachwort. In: KAWABATA Yasunari: Die rote Bande von Asakusa. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999. S. 203.

<sup>187</sup> TEZUKA Osamu: Fausuto. Tōkyō: Asahi Shinbunsha, 1994. S. 156.

<sup>188</sup> Vgl. CLAMP: xxxHolic. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2004., CLAMP: xxxHolic. Band 2-5. Köln: Egmont Verlag, 2005., CLAMP: xxxHolic. Band 6-7. Köln: Egmont Verlag, 2006., CLAMP: xxxHolic. Band 8-9. Köln: Egmont Verlag, 2007., CLAMP: xxxHolic. Band 10-11. Köln: Egmont Verlag, 2008., CLAMP: xxxHolic. Band 12-13ff. Köln: Egmont Verlag, 2009.

<sup>189</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 128.

<sup>190</sup> TEZUKA Osamu: Fausuto. Tōkyō: Asahi Shinbunsha, 1994. S. 133.

<sup>191</sup> KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 122-S. 123.

<sup>192</sup> Ebd. S. 119.

<sup>193</sup> Ebd. S. 130.

<sup>194</sup> Ebd. S. 120.

<sup>195</sup> Ebd. S. 121.

<sup>196</sup> Ebd. S. 126.

in die Shōjo-Manga-Ästhetik eingebettet worden ist. Tezuka zitiert Aubrey Beardsley in MW also auch – was so beredte Kapitelüberschriften wie ARABESQUE noch unterstreichen –,<sup>197</sup> weil er sich dadurch zugleich auf erfolgreiche Shōjo-Manga wie von Takemiya Keiko beziehen konnte, die in der selben Zeit wie MW oder, wie KAZE TO KI NO UTA, bereits vorher entstanden waren.

Mit seinem erotischen KANASHIMI NO BERADONA (DIE TRAGÖDIE DER BELLADONNA, 1973) tut es ihm Yamamoto Ei'ichi mit seinem Animationsfilm voller Klimt-Bezüge gleich; ein Animator also, der schon Regie bei der auf Tezukas vorausgegangener Manga-Serie basierenden Anime-Serie JANGURU TAITEI geführt hat.

Diese Stilbezüge- und Entwicklungen in der Binnenstruktur der japanischen Popkultur bilden erneut Entsprechungen zur Entwicklung des expressionistischen Stummfilms: Als der Expressionismus dem Jugendstil folgte, der, laut Hans Poelzig, lediglich ein „Gärungsprozeß“ gewesen sei,<sup>198</sup> brachte dies eine Wende von der Stilkunst zur Ausdruckskunst mit sich. In der Belle Epoque war der stilistisch zu erwarten gewesene Jugendstilfilm technisch noch nicht möglich. Um 1900 dominierten Photographie sowie frühe, non-narrative Kinematographie, und obwohl die noch weiter zurückliegenden Werke von E.T.A. Hoffmann, zum Beispiel DIE ELIXIERE DES TEUFELS, in ihrer Dramaturgie, ihrer von der Imagination heraufbeschworenen Visualität und ihrer Themen- und Stoffwahl bereits filmisch sind, konnten in der schwarzromantischen Epoche seine Visionen noch nicht auf Zelluloid gebannt werden. Erst der filmische, narrative Expressionismus wurde zur Realisation all dieser präfilmischen Strömungen der Bildenden Kunst, der Gärungsprozeß war im expressionistischen Stummfilm zu einer Ausreifung gelangt. So findet auch Thomas Elsaesser diverse stilistische Komponenten innerhalb des expressionistischen Stummfilms wieder. Dazu zählt nicht nur die Romantik, meint er, sondern dominant der Jugendstil/Japonismus/Orientalismus:

„Wie überzeugend ist vor diesem Hintergrund eine Logik, die die disparaten visuellen Stile in deutschen Filmen der frühen 20er Jahre auf das Erbe der Romantik, des Gotisch-Schauerromantischen und des Expressionismus zurückführt anstatt auf Jugendstil, Orientalismusmode und Gründerzeit-Historismus?“<sup>199</sup>

---

<sup>197</sup> TEZUKA Osamu: MW. New York: Vertical Inc., 2007. S. 379ff.

<sup>198</sup> DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM FRANKFURT AM MAIN: Hans Poelzig. 1869 bis 1936. Architekt, Lehrer, Künstler. Ausstellung vom 23. Februar bis 18. Mai 2008, Frankfurt am Main.

<sup>199</sup> Vgl: ELSAESSER Thomas: Das Weimarer Kino - aufgeklärt und doppelbödig. Berlin: Vorwerk Verlag, 1999. S. 12.

Anmerkung: Ein Orientalismus, der zudem schon im „selbstexotisierenden“ Asakusa-Metaphernkontext von Kawabata Yasunaris ASAKUSA KURENAIDAN eine Rolle spielt (Vgl.: BOLLINGER Richmond: Nachwort. In: KAWABATA Yasunari: Die rote Bande von Asakusa. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999. S. 212.) und dann auch im Anime und Manga gespiegelt wird. Dieser führt von Reinigers ACHMED zu Ōfuji Noburōs Schattenriß-Zeichentrickfilmen zu ARABIAN NAITO SHINDOBATTO NO BŌKEN (SINDBAD-Kinofilm nach einem Drehbuch von Tezuka, 1962) sowie der darauffolgenden Kinderanime-Serie von 1975-1976 SINDBAD, die 1978 im ZDF lief, zu den Manga-Serien BASARA, ANATOLIA STORY und schließlich mit der orientalischen Kulisse von FINAL FANTASY XII ins Game. Obendrein mündet dies in einem japanischen Exotismus, der Automaten, christliche und allgemein europäische Versatzteile exotisierend ausstellt und vorführt – wie zu Zeiten der Yokohama'e oder der Misemono. Dies kann bis zum europäisierten Design des GHIBLI-MUSEUMS nachvollzogen werden, das einen Querschnitt aus südländischen und alpin-germanischem Flair bietet mit gotischer Buntglasfensterästhetik (die allerdings Ghibli-Anime-Motive zeigt), oder Gewölben, die Auerbachs Keller gleichen. Vgl.: TOKUMA MEMORIAL CULTURAL FOUNDATION FOR ANIMATION, The

Filmischer Expressionismus ist der Übergang der romantischen Stoffe in das Kino. Ihrer Ideologie und ihrer sich teilweise widersprechenden Programmatiken beraubt, schlossen sich im expressionistischen Stummfilm auch nicht mehr die auf die Romantik folgenden Stile an. Die Filmapparatur stellt die industrielle Revolution dieser Stoffe und Stile dar, die heute noch einmal in die Game-Ästhetik emuliert wurde. Unabrückbar an die Erfindung der neuen Medien gebunden sind, wie anhand Tezukas klassischer und romantischer Phasen abzulesen, auch Anime, Manga, Game. Vergleicht man das Werk von Tezuka Osamu mit dem filmischen Expressionismus, ist dort eine entsprechende Entwicklung, ein- und dieselbe Durchlässigkeit der japanischen Manga- und Anime-Welt festzustellen. Wie später Manga in Shōjo-Manga und Shōnen-Manga zerfielen, stellt Tezukas Œuvre noch, gleich dem deutschen expressionistischen Stummfilm, einen Hybrid aus Stil- und Ausdruckskunst dar. Und heutzutage fließen diese beiden nur vermeintlich disparaten Pole – Stilisierung und Expression – in den neuen Produkten der japanischen Popkultur wieder mit einem geschlechtlich durchmischten Rezipientenkreis ineinander zurück.

Das Werk von Tezuka Osamu spiegelt also japonistisch angehauchte Stummfilme, zum Beispiel Fritz Langs; nicht nur, weil Tezuka in seiner frühen klassischen Periode tatsächlich den Stummfilm METROPOLIS als Manga METOROPORISU realisierte. Im Herzen der großen westlichen *Metropolis* bildete Fritz Lang, noch vor BLADE RUNNER und seinen unabdingbaren Japanbezügen, das Yoshiwara als Jugendstilreminiszenz ab. Folgerichtig wurden daher bereits die Einwanderungsbewegungen der Stile in den filmischen Expressionismus vorgestellt, die dann nach der Blütezeit des Japonismus in dieser neuen kinetischen Kunstform sichtbar wurden. So sichtbar, daß sich selbst in der gegenwärtigen japanischen Popkultur noch deren Reflektionen finden lassen, weil sie nun wieder, einer spiegelkabinettartigen Logik folgend, eine Rückwanderungsbewegung zurück nach Japan, in die Manga, Anime, (Games) vollziehen.

Diese stilistischen Migrationsbewegungen sind also naheliegenderweise in Tezukas stellvertretendem Manga- und Anime-Werk zu finden. Sie sind darüber hinaus im Terminus *mukokuseki* zu finden, den der mit dem Stil noir, besser gesagt Neo noir, so sehr assoziierbare Anime-Regisseur von KŌKAKU KIDŌTAI, Oshii Mamoru prägte, und der schon in der Staatenlosigkeit der deutschen Einwanderergeneration von Filmemachern in Hollywood begründet worden ist.

Elsaessers Erkenntnis bezogen auf Lotte Eisners Beitrag zur Wahrnehmung des Weimarer Kinos läßt sich daher tatsächlich noch um die Perspektive auf die japanische Popkultur erweitern, indem er folgert:

„Zu Eisners wichtigsten Einsichten gehörte, daß die Gemälde von Caspar David Friedrich ganz offensichtlich die Inspiration für bestimmte Kompositionen in Langs DER MÜDE TOD oder Murnaus NOSFERATU lieferte und daß die Bedeutung anderer, bekannter Maler wie Arnold Böcklin oder Hans Thoma für die Filmikonographie nicht genügend gewürdigt worden ist. Ihr Gespür für die Wandlungen, denen das romantische Erbe im Übergang zum Kino ausgesetzt war,

(Hg.): Ghibli Museum, Mitaka. Tōkyō: Tokuma Memorial Cultural Foundation For Animation, The, 2004. S. 10-S. 11, S. 12-S. 13, S. 16, S. 23, S. 33, S. 34-S. 35, S. 145, S. 156.

macht *Die dämonische Leinwand* noch heute zu einem bedeutsamen Quellenwerk.(...) Da immer mehr Filme wieder greifbar sind, könnte dieser Aspekt der Arbeit Eisners auf die populäre Bildkultur im Deutschland um die Jahrhundertwende ausgeweitet werden, um die Migration von Motiven und die Durchlässigkeit unter den Künsten vor Augen zu führen (...).<sup>200</sup>

Das filigrane und ornamentale Schwarzweiß des Jugendstils eines Aubrey Beardsley – dessen Ästhetik nach wie vor sehr bekannt und beliebt in Japan ist – lief im Filmmedium auf das Schwarzweiß des expressionistischen Stummfilms zu, wie der Unendlichkeit verheißende Goldhintergrund von traditionellen japanischen Werken auf den mangaesken oft auch stummfilmhaften Schwarzhintergrund, zum Beispiel von Takemiya Keikos Weltall in ihrem rinpa- und jugendstilartigen SF-Manga CHIKYŪ E.. So gehen jene auf schwarzen und weißen Schatten basierenden Kunstformen erst in der Filmästhetik und dann im Manga ineinander auf. Der schwarzweiße, stilistisch vielschichtige expressionistische Stummfilm steht demnach in einem engen visuellen Zusammenhang mit der japanischen Popkultur. Wie zu Beginn dieses Kapitels zu sehen, war gerade Tezuka derjenige, der die Sprache des expressionistischen Kinos in die Manga-Kultur überführte.

Anhand von Tezuka Osamus Brücken bildendem Schaffen können also seit der Nachkriegszeit die wesentlichen stilistischen Phasen von Manga und Anime nachgezogen werden. Und sie werden gattungsübergreifend auch in den Werken anderer Kreativer dieser Zeit aufgenommen und weitergetragen. Hier wie dort sind Migrationsbewegungen zu beobachten. Entwicklungen, die, vom expressionistischen Stil (vor allem verkörpert durch Tezuka Osamu) ausgehend, zum Stil noir (vor allem zu sehen im Gekiga, das folgend besprochen wird) führen, um in den heutigen neo-expressionistischen oder vielmehr neu(-)romantischen Arbeiten, und schließlich in der Virtualität, in einem transmedialen Feld zu münden. Hier kommen vor allem die

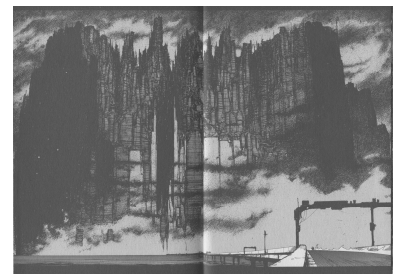


Abbildung 15a

den neo-expressionistischen Realfilm flankierenden Anime von Oshii Mamoru ins Spiel. Sie stehen in den architektonischen Fußstapfen von METROPOLIS sowie in denen des in der Haltung des Film noir gedrehten SF-Films BLADE RUNNER. Ein weiteres Paradebeispiel dieses Feldes ist die noch zu besprechende, düstere und mit stacheliger Feder gezeichnete, ebenfalls in ihrer Oben-

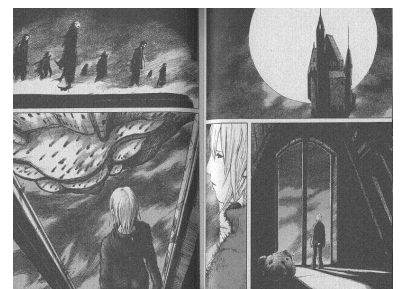


Abbildung 15b

/Unten-Struktur frappierend dem Stummfilm METROPOLIS gleichende Manga-Einortwelt-Dystopie BURAMU! (BLAME!<sup>201</sup>) von Nihei Tsutomu. Sein BAIOMEGA (BIOMEGA, 2004)<sup>202</sup> wiederum zitiert den Symbolismus, der, in stilistischer Verwandtschaft mit dem

<sup>200</sup> Ebd. S. 29.

<sup>201</sup> NIHEI Tsutomu: Blame! Band 1-4. Berlin: Egmont Verlag, 2001., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 5-6. Berlin: Egmont Verlag, 2002., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 7. Berlin: Egmont Verlag, 2003., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 8-9. Köln: Egmont Verlag, 2003., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 10. Köln: Egmont Verlag, 2004., NIHEI Tsutomu: Noise. Köln: Egmont Verlag, 2004.

<sup>202</sup> NIHEI Tsutomu: Biomega. Band 1ff. Köln: Egmont Verlag, 2009.

Jugendstil mit diesem zusammen (sowie im Verbund mit dem vorausgegangenen Impressionismus / Postimpressionismus) in den Expressionismus und Surrealismus führte:

„In der Tat haben in den letzten Jahrzehnten die verschiedensten >westlichen< Schulen vom Realismus bis zum Naturalismus, von Neoromantik bis Neoklassizismus, von Expressionismus bis Symbolismus auch in Japan einander abgelöst und tiefe Spuren hinterlassen.“<sup>203</sup>

So ist in BAIOMEGA Arnold Böcklins symbolistische TOTENINSEL (von der es seit 1880 mehrere Versionen gibt, Nihei zitiert vor allem die fünfte)<sup>204</sup> nunmehr in expressionistische Schwärze getaucht (siehe **Abb. 15a**).<sup>205</sup> Im Manga ist das die von virusinfizierten *Dronen* bevölkerte, abgeriegelte künstliche Insel *9J0*. Damit und mit den geschlechtlich kaum auseinander zu haltenden, fast nur in Dunkelheit und fast immer stumm agierenden, ‚cyborgartigen‘ Humanoiden und Mensch-Tierwesen ist *9J0* tatsächlich eine wahrhaftige Toteninsel. In ihrem labyrinthischen Inneren verzahnt Nihei Tsutomu, erneut an METROPOLIS erinnernd, eine nunmehr marode und zugleich futuristische Industriearchitektur mit spitzwinkliger Gotik (siehe **Abb. 15b**),<sup>206</sup> womit er noch heute die These des expressionistischen Stummfilms als Auffangbecken für die auf ihn zulaufenden Stile der Moderne stützt. Außerdem geht es auch hier, gleich den mittelalterlich dunklen Pestszenen in F.W. Murnaus FAUST-Film, um das Thema eines Virus, um Ansteckung, Befall, Assimilation, um die Umwandlung des Menschen, also um die Übernahme des menschlichen Leibes - wie auch Gustav Klimt mit seinen ornamentalen Musterungen und den die schönen Femme fatales verschlingenden Goldhintergründen bereits eingedrungen war in die Kernerzählung von BIOMEGA.

Diese Manga schreiten, mehr noch als die Comic-und Zeichentrickarbeiten von Walt Disney, der kaum SF-Werke hinterließ, konsequent im maschinell-industriellen Zeitalter voran und bedienen dadurch noch eine Seite, die aus der Verbindung der Romantik und des (filmischen) Expressionismus entstand: die avantgardistische Tendenz, im Manga-und Anime-Bereich also ein Vermächtnis Tezuka Osamus.

### 3.2. *Die realistische Phase Tezukas und die Gekiga*

Nach den klassischen und romantischen Schaffensphasen und seinen Exkursen in den Shōjo-Bereich wurde Tezuka Osamu Zeichenstil ab Mitte der Siebziger Jahre des letzten Jahrhunderts bis zu seinem Tod immer realistischer.<sup>207</sup> Doch die stofflich phantastische Tendenz und die Science Fiction blieben. Hier seien nur MIRAJIN KAOSU (ZUKUNFTSMENSCH CHAOS, 1978-1979<sup>208</sup>) oder nochmals die zwischen historisch-mythischer Vergangenheit und phantastischer Zukunft alternierende Handlung des erwähnten HI NO TORI genannt.

---

<sup>203</sup> SCHWALBE Hans: Japan. München: Prestel Verlag, 1979. S. 282.

<sup>204</sup> SCHMID Heinrich Alfred: Arnold Böcklin. München: F. Bruckmann Verlag, 1922. In: PROJECT GUTENBERG, The (Hg.): <http://www.gutenberg.org/files/18436/18436-0.txt> am 28.02.2010 um 15: 31 Uhr. Tafel 58, S. 11, S. 37-45.

<sup>205</sup> NIHEI Tsutomu: Biomega. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2009. S. 12-S. 13.

<sup>206</sup> Ebd. S. 18ff, S. 58-S. 59.

<sup>207</sup> PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 387.

<sup>208</sup> Ebd. S. 387.

Gerade in seinem MW, das ja auch die neuesten Stilisierungsströmungen in der Shōjo-Mangazene reflektierte, wird nun gleichwohl die, soweit im stilisierten Medium Manga möglich, realistischere Figurengestaltung Tezuka Osamus deutlich. Da stellt er seinen neuen Manga-Charakteren, sozusagen als Gast-Star, einen vornehmlich den frühen Phasen zurechenbaren, cartoonhaften Figurentypus gegenüber. Es ist der schnauzbärtige unverändert gebliebene Ermittler, den man schon in Tezukas noch sehr an Disney orientierten METROPOLIS-Manga als Figur *Detective Mustachio*<sup>209</sup> kennengelernt hat. Für Tezuka gehört er offensichtlich zu dem Typus des *Oyaji Hige* (*Onkel Schnauzbart*), wie er in seinem MANGA SENKA SHOKYŪHEN demonstriert.<sup>210</sup> In diesem Metatext ist festgehalten, daß Tezuka tatsächlich ein Set an eigenen Charakteren entwickelt hat, die immer wieder in seinem Werk auftauchen.<sup>211</sup> Das Tezuka-Figurenensemble ist damit, nebenbei bemerkt, ein Pendant zu der Ensemble-Leistung des Gruppenstils des expressionistischen Stummfilms, der eine ebenso überschaubare Anzahl an kreativen Mitgliedern umfaßte wie Tezukas Figuren-, 'Cast'. So sieht man diesen *Oyaji Hige* auch als Patient *Mr. Denver* des robotergesteuerten Krankenhauses in der BLACK JACK-Episode U-18 KNEW<sup>212</sup> oder als Taschendieb *Tetsu* in der Episode TETSU OF THE YAMANOTE LINE.<sup>213</sup> In diesem Manga aus Tezukas romantischer Phase ist der Kontrast der Realitätsebenen der Figuren bereits frappierend. Schließlich als Kneipenwirt *Shunsaku Ban* sticht dessen cartoonartige Gestaltung gegenüber den anderen Charakteren im Manga MW besonders stark heraus.<sup>214</sup> Hier begehrt er als ein kleiner Mann aus dem Volk, nachdem er jahrelang bestochen wurde und geschwiegen hat, gegen das Unrecht der Verschleierung des fiktiven chemischen Kampfstoffes MW auf:

Der hübsche Knabe *Michio Yuki*, ein reicher Sproß aus einer angesehenen Kabuki-Schauspielerdynastie, wird in seinem Urlaub auf der kleinen Insel *Okino Mafune* (offensichtlich zu Okinawa gehörend) entführt. Sein Entführer ist *Iwao Garai*, der sich mit einer Gruppe anderer Aktivisten aus Protest gegen die Sicherheitspakete der 1960er/1970er zwischen Japan und den USA<sup>215</sup> dort aufhält. Zur gleichen Zeit ereignet sich dort eine furchtbare Katastrophe. Während *Iwao* den Knaben in einer Versteckhöhle entjungfert, entweicht ein winziges Quantum des von der *Nation X* zur chemischen Kriegsführung entwickelten Stoffes MW. Bei der *Nation X* handelt es sich zweifelsohne um die USA, die bis heute auf Okinawa Militärbasen zur Sicherung des Pazifiks unterhalten.

Am nächsten Morgen finden *Michio* und *Iwao* das gesamte Leben auf der Insel ausgelöscht. Sie fliehen von der Insel, und der Vorfall wird durch Neubesiedelung und Bestechung von japanischen Politikern und Behörden vertuscht. Jahre sind vergangen und während sein Zwilling Bruder zu den berühmtesten Kabuki-Frauendarstellern zählt, ist *Michio* zu einem

<sup>209</sup> TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 45, S. 46ff.

<sup>210</sup> PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000. S. 65, S. 67-S. 69.

<sup>211</sup> Vgl.: PALMER Ada: Introduction. In: TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 3. New York: Vertical Inc., 2009. S. 346ff.

<sup>212</sup> TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 1. New York: Vertical Inc., 2008. S. 202ff.

<sup>213</sup> TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 4. New York: Vertical Inc., 2009. S. 139ff.

<sup>214</sup> TEZUKA Osamu: MW. New York: Vertical Inc., 2007. S. 374ff.

<sup>215</sup> Ebd. S. 38.

verführerischen jungen Mann mit exzellenten Karriereaussichten in Wirtschaft und Politik herangewachsen. Doch *Michios* Verstand ist seit dem Vorfall auf der Insel, dem Anblick der Leichenberge und durch das daran gekoppelte erste sexuelle Erlebnis – seine persönliche Katastrophe gerahmt von der großen – zerbrochen und auf den Stoff *MW* konditioniert. Er hat immer noch ein heimliches Verhältnis mit dem mittlerweile zum katholischen Priester konvertierten *Iwao* und schleicht sich, lustvoll mordend und dies danach jedesmal ebenso lustvoll *Iwao* in der Kirche beichtend, allmählich in die einflußreichen Familien der Drahtzieher des *MW*-Vorfalls und dessen Vertuschung ein. *Michios* Ziel ist es, *MW* habhaft zu werden. Er will damit die ganze Menschheit ausradieren, denn er ist ohnehin todgeweiht. Der an das Beichtgeheimnis gebundene, zwischen Begehren und Moral schwankende *Iwao* stellt sich mehr und mehr gegen *Michios* Pläne. Gegen *Michios* Agenda arbeitet zudem der Detektiv *Meguro* und eine Öffentlichkeit, zu der allmählich die Wahrheit über das offensichtlich auf das amerikanische Agent Orange anspielende *MW* durchdringt, was sich in Massenkundgebungen und Protesten äußert.

Deutlich steht dieses Manga Tezukas im Zeichen einer sich entwickelnden neuen linken Streitkultur in Japan. Vor allem entzündet er seine Kritik an den Sicherheitspakten und der damit verbundenen weiter andauernden Militärpräsenz der USA und deren zunehmende Einflußnahme auf die japanische Politik nach dem verlorenen Zweiten Weltkrieg. Diese Einflußnahme ist fragwürdig geworden vor dem Hintergrund des Vietnam-Kriegs der USA, gegen den sich, am ‚Mainstream‘ vorbei, in dieser Zeit in Japan allmählich eine Opposition formiert.<sup>216</sup> So ist das politisierende Manga *MW*, seine Bezugnahme auf die gesellschaftliche Landschaft einer erstarkenden Linken und Medienöffentlichkeit in Japan, seinen am Ende durch seinen Doppelgängertrick mit dem Zwillingbruder siegenden bösen Protagonisten *Michio* und seinem zudem angezogenen Sexgehalt auch den neu angebrochenen Zeiten in der japanischen Comiclandschaft geschuldet:

### 3.2.1. Vom Stummfilm und Kamishibai ins noirische Gekiga

Schon Ende der Fünfziger/Anfang der Sechziger Jahre des letzten Jahrhunderts<sup>217</sup> hatten sich die politisch motivierten, dramatischen Bilder – Gekiga – formiert. Geprägt wurde der Begriff Gekiga von dem Underground-Zeichner Tatsumi Yoshihiro im Jahr 1957,<sup>218</sup> der bestätigt, daß Tezuka, der *manga no kamisama*<sup>219</sup> (also der Gott des Manga) – wie er in Japan bezeichnet wird –, immer auch für ihn ein „gottgleiches“ Vorbild gewesen ist.<sup>220</sup> In ihren Veröffentlichungs-Plattformen, zum Beispiel dem 1964 von Shirato Sanpei und Nagai Katsuichi gegründeten

<sup>216</sup> TOMINE Adrian: Q&A with Yoshihiro Tatsumi. In: TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 208.

<sup>217</sup> Ebd. S. 209.

<sup>218</sup> TOMINE Adrian: Introduction. In: TATSUMI Yoshihiro: The Push Man and other stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 6.

<sup>219</sup> GRAVETT Paul: Sechzig Jahre japanische Comics. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 24.

<sup>220</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: *MW*. New York: Vertical Inc., 2007. U4.

GARO<sup>221</sup> oder auch dem AX-Magazin<sup>222</sup> sollte „die kommerzielle Bewegungsform des Mediums in den Dienst experimenteller Kreativität“ gestellt werden.<sup>223</sup>

Dieser experimentelle Ansatz lenkt den Blick erneut, wie es bereits Tezukas Ästhetik zeigt, auf den (expressionistischen) Stummfilm: Schon der ebenso experimentelle Stummfilm KURUTTA IPPĒJI hatte seine Stilmittel aus DER LETZTE MANN und DAS CABINET DES DR.



Abbildung 16a

CALIGARI so weiterentwickelt, daß sich in ihm wesentliche Verfahren des Film noir präfigurierten. KURUTTA IPPĒJI zeichnet eine dramatische Dynamik vor, wie sie nun der Begriff Gekiga (劇画) mit seiner Wende zu besonders



Abbildung 16b

ausdrucksstarken, maskulinen Manga verwirklicht. Schließlich bedeutet *geki* (劇) „Schauspiel {n}; Drama {n}; Theater {n}“.<sup>224</sup> Diese begriffliche Verbindung zur Bühne, zur Dramatik, wie im Wort Gekiga angedeutet, setzt der Stummfilm KURUTTA IPPĒJI gleich zu Beginn seiner Handlung um: So wird dort in den ersten Szenen in sich überlagernden Bildern der Übergang



Abbildung 16c

vom rotierenden, gestreiften Ball zur exotischen Tänzerin auf der Bühne zur den expressiven Ausdruckstanz hinter Gittern tanzenden Wahnsinnigen inszeniert. Dies ist zugleich ein Übergang von der gezeichneten Kulisse zur realen (was mit der Entwicklung der Manga Tezuka Osamus, die sich auch

vom Phantastischen zum Realistischeren hinbewegen, übereinstimmt), zumal der rotierende Ball intertextuell auf das rotierende und gestreifte Karusselldach am Anfang von DAS CABINET DES DR. CALIGARI mit seinen ebenfalls gezeichneten Kulissen verweist.

So läßt sich die Szene des Übergangs in KURUTTA IPPĒJI vom gezeichneten Kulissenbild ins Realistischere zudem in die Sprache des Comics/Manga übersetzen: Mariann Lewinsky beschreibt das sich in Phasen verändernde Filmbild wie folgt:

„...ganz langsam, über eine Doppelbelichtung von sechs Sekunden hinweg, taucht die nächste Einstellung auf: etwas Neues, noch nicht klar erkennbar. Das Bild entsteht allmählich – zuerst wird, anfangs noch von der vorangehenden Einstellung überblendet, ein grosser [sic.] rotierender

<sup>221</sup> TOMINE Adrian: Q&A with Yoshihiro Tatsumi. In: TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 208.

<sup>222</sup> HOSOGAYA Atsushi: Der dokumentarische Wert von Manga und ihre Erhaltung. In: JAPAN FOUNDATION, The (Hg.): Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 17.

<sup>223</sup> BERNDT Jaqueline: Lebensorte und Vorstellungsräume. Ein Blick auf Comics aus der Sicht von Tokyo und Berlin. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 71.

<sup>224</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=63187>.



Ball sichtbar, dann tauchen, überraschend und überraschend nah, von unten Kopfputz und Kopf einer Frau auf, und der Bildinhalt etabliert sich.“<sup>225</sup>

KURUTTA IPPĒJI generierte also durch die Rotation des Balls und die Überblendungen Phasenverschiebungseffekte, wie sie später im Gekiga (und Anime) vornehmlich durch Schraffuren oder durch ‚Speedlines‘ evoziert werden. Das Filmbild ist hier phasenzeichenhaft gestaltet. Die Stilübergänge sind also nicht zufällig. Aus der Profession des Benshi, der Filme wie KURUTTA IPPĒJI erklärte, hatte sich überhaupt erst der zwischen Stillstand und Bewegung angelegte Kamishibai-Vortrag entwickelt. Das Kamishibai ging also direkt aus der Ästhetik des Stummfilms hervor und daraus dann die Gekiga. Spricht man in Bezug auf die Gekiga also von Dramatik, sind überwiegend ihre Mittel der Dynamisierung gemeint, die außerdem in Panelanordnungen übersetzte dynamische Montagetechniken darstellen, und innerhalb der Panels wiederum Methoden der (Kamera-)Entfesselung durch ‚Speedlines‘, Phasenzeichnungen, Energielinien und auch durch extremes Helldunkel gekennzeichnet sind. So schreibt schon Rudolf Kurtz über das CABINET DES DR. CALIGARI:

„Dazwischen spielt, aufbauend, trennend, betonend, zerstörend der Zauber des Lichts, die Entfesselung von Helle und Schwärze. „Die

Filmdekoration muß Graphik werden.“ Die Entscheidung der Raumgestaltung durch das Licht, durch gefühlsbelastete Linien und Flächen ist der Sinn der Caligari-Architektur.<sup>226</sup>

Diese Verwendung gefühlsbelasteter Linien<sup>227</sup> ist also das darstellerische Erbe aus der Stummfilmästhetik und des Kamishibai, während ihr Gestus, die Art der Strichführung, außerdem mit der schwarzweißen Kalligraphie,

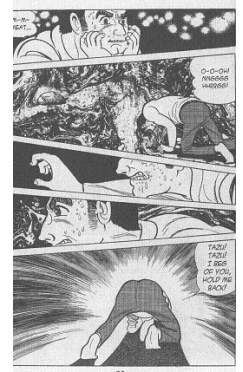


Abbildung 16d

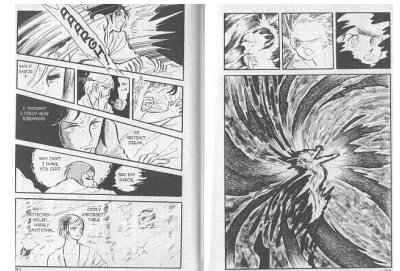


Abbildung 16e

Tuschemalerei und vor allem dem daraus hervorgegangenen, zeitnah zu den Gekiga entwickelten Abstract Expressionismus eines Jackson Pollock in Verbindung zu bringen ist. Obendrein changiert der Film KURUTTA IPPĒJI selbst zwischen dem experimentellen und narrativen Film<sup>228</sup> und spiegelt damit bereits sowohl die experimentelle Ebene des Gekiga sowie die narrative – das

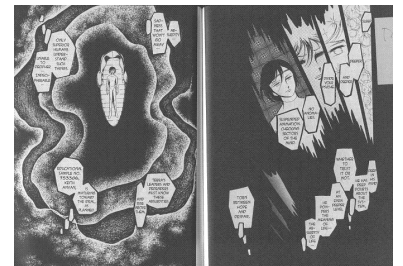


Abbildung 16f

narrative Sutōrī-Manga ist nämlich größtenteils in das männliche Gekiga übergegangen.<sup>229</sup> Die im ersten Segment von KURUTTA IPPĒJI – in der Regensturmsequenz – dominanten Hell-Dunkelformen evozieren, zusammen mit der Montage,

<sup>225</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 192.

<sup>226</sup> KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 123.

<sup>227</sup> Ebd.

<sup>228</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 188-S. 191.

<sup>229</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 21.

eine graphische Wirkung. Es bilden sich abstrakte geometrische Figuren<sup>230</sup> aus den Abstufungen der Helligkeit und erzeugen wie bei Disneys experimentell-avantgardistischem Ausnahme-Zeichentricks FANTASIA auch Verbindungen zum absoluten Film<sup>231</sup> – und damit zur Zeichentricksästhetik. So dominiert vor allem im Segment 1 das Spiel mit geometrischen Formen, was dort an anderer Stelle sogar mit dem Konzept rhythmischer Lichtmusik (*rizumu, hikari no ongaku*) zusammengeht.<sup>232</sup> Daher rechneten der Kritiker Iwasaki Akira und selbst der Regisseur Kinugasa Teinosuke selbst KURUTTA IPPĒJI zu den „absoluten“ Filmen,<sup>233</sup> was seine Einordnung in die Phase des expressionistischen Filmes mit seinem Übergang in das Zeichentricksfach nahelegt.

Ferner ist das titelgebende Motiv des Blätterns einer Seite nach der nächsten, wie bereits angemerkt, ein dynamischer Vorgang, der dem Mangalesen gleicht. In Bezug auf den Stummfilm KURUTTA IPPĒJI bestätigt das Blättern eine endlos zyklische Grundstruktur, womit die umgeblätterten Seiten selbst den Traumrahmen vorgeben, ein zyklisches Schachtelwerk bilden, wie es ebenso typisch für die Erzählstruktur des expressionistischen Filmes war. Und, wie Siegfried Kracauer beobachtet, setzte schon Fritz Lang in seinen Stummfilmen gerne die zyklische Spirale als Chaos-Symbol<sup>234</sup> ein. Sogar später noch in seinem Film noir BLUE GARDENIA (1953), der kurz vor den Gekiga entstanden war. Dort verweist sie als Bildstrudel auf die Amnesie der Protagonistin und ist, neben weiteren Darstellungsverfahren darin nunmehr, da Fritz Lang selbst ein Protagonist des expressionistischen Stummfilmes gewesen ist, dessen Weiterführung im Film noir; also eine filmisch logische Antwort auf den Abstract Expressionism. Noch im Horror-Manga UZUMAKI (und gleichfalls in KURUTTA IPPĒJI) ist genau dieses expressionistisch aufgeladene, denotativ verwendbare Drehmuster zum Inbegriff des Wahnsinns, bzw. psychischen Ausnahmezuständen geworden. Es sind die Traumschachtelungen des caligaresken Kabinetts, die im Motiv des sich Seite um Seite Verzetteln, des sich inwärts Drehens, des sich nach innen Richtens versinnbildlicht sind, um schließlich – wie auch in Edogawa Ranpos *eroguronansensu*-Kurzgeschichte SPIEGELHÖLLE – auf das eigene Bild darinnen zu stoßen und darüber verrückt zu werden: Das *Mise-en-abîme* ist EINE VERRÜCKTE SEITE. Einblendungen von Spiralen sind denn auch sehr häufig in dem Stummfilm enthalten,<sup>235</sup> und genauso – wie auch in CALIGARI – expressionistische Schrifteinblendungen, welche die inneren Gedankenvorgänge und das subjektive Erleben unterstreichen, zum Beispiel der fast ironisierende Schriftzug „Große Lotterie“.<sup>236</sup> Das sind, neben den medienspezifischen Text-Bild-Koppelungen, zudem Elemente, wie sie immer wieder gerne zur dramatischen Aufladung von Panelhintergründen im

<sup>230</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 191.

<sup>231</sup> Ebd. S. 191-S. 192.

<sup>232</sup> Ebd. S. 147.

<sup>233</sup> Ebd. S. 159.

<sup>234</sup> KRACAUER Siegfried: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1979. Bildbeispiel 38. und S. 90.

<sup>235</sup> Vgl.: LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 251.

<sup>236</sup> Ebd. S. 258.

Manga verwendet werden und dort (siehe **Abb. 16b-16f** aus BERUSAIYU NO BARA, KIRIHITO SANKA, CHIKYŪ E.<sup>237</sup>), auch laut Scott McCloud zu einer Konvention geworden sind (siehe **Abb. 16a**).<sup>238</sup>

An anderer Stelle bedient sich der Stummfilm KURUTTA IPPĒJI sehr deutlich der Gespensterikonographie.<sup>239</sup> Immerhin gehörte auch sein Drehbuchautor Kawabata Yasunari mit seinem vor der Novelle YUKIGUNI verfaßten, frühen Roman ASAKUSA KURENAIDAN zur Generation des *eroguronansensu*, was diesen Stummfilm eng an die Geister-Manga von Mizuki Shigeru heranführt. Sie wurden bereits angesprochen und sind, abzüglich des Nationalpathos, die direkteste Anknüpfung an das *eroguronansensu jidai* der frühen Shōwa-Zeit:

In der ersten Geschichte YŪREI DENSHA der Manga-Serie GEgege NO KITARŌ (1959-1967) geht es um einen Straßenbahn-Zug, der kurzerhand von der Hauptfigur *Kitarō* in die Grauzone des Gespensterreiches verpflanzt wird, um den bornierten Passagieren, die nicht an Geister glauben, einen Schrecken einzujagen. Später entpuppt sich der Waggon als Relikt der Meiji-Zeit; das Alte ist in den Manga Mizuki Shigerus nur einen Sprung vom modernen Leben entfernt, also seine Begleiterscheinung. So sieht man gerade dieser Geschichte noch deutlich das Stummfilmhafte in noirischen Zeiten an. Die Visualität seines Manga GEgege NO KITARŌ mit seiner eng schraffierten Schattenästhetik bevorzugt das ‚Low Key‘, wie die **Abbildung 17**<sup>240</sup> mit der schattigen, umrißhaften Hintergrundkulisse zeigt, vor der hier der Waggon aus der Meiji-Zeit entlangrollt, und sonst meist Mizukis dazu kontrastierende, cartoonesk gezeichnete Figuren handeln. Die dunkle Schraffur ist folglich, als Moment des Dunkels, eine kongeniale Wiedergabe der graphischen Wirkung, die gerade vom stummfilmischen Berliner Licht ausging. Auch arbeitet der Mangaka mit gezackt-nervösen ‚Schriftinserts‘, Onomatopoetika, – die sehr zu der kalligraphischen Wirkung der drei japanischen Schriftsysteme, Kanji, Hiragana, Katakana, passen – wie man sie ebenfalls zum Beispiel bei dem Blitzeinschlag zu Beginn von Tezuka Osamus DORORO und vor allem zuerst im Stummfilm DAS CABINET DES DR. CALIGARI sieht.

Wie bereits erwähnt, war GEgege NO KITARŌ zunächst eine Geschichte, die in Form des den Stummfilm-Benshi ersetzenden Kamishibai gezeichnet worden ist. Zu Beginn seiner Manga-Karriere arbeitete Mizuki Shigeru vornehmlich für das japanische Papiertheater, weswegen gerade in seinen Arbeiten stofflich und visuell die Übergänge von Stummfilm ins Manga sehr deutlich werden. Und da gleichzeitig die Form des Kamishibai an die Gegika-Bewegung geknüpft ist, stellt Mizuki Shigeru, als ehemaliger Kamishibai-Zeichner, mit seinen *yōkai*-Darstellungen ein Kontinuum der dämonischen Leinwand dar, wie auch seine Manga-

---

<sup>237</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 94-S. 95., IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 102-S. 103., TEZUKA Osamu: Ode to Kirihito. New York: Vertical Inc., 2006. S. 96., TAKEMIYA Keiko: To Terra. Band 1. New York: Vertical Inc., 2007. S. 206-S. 207, S. 212-S. 213.

<sup>238</sup> McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 140, S. 141.

<sup>239</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 223.

<sup>240</sup> MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 8-S. 9.

Serie AKUMA-KUN (1962/63-1967<sup>241</sup>) mit den Hauptfiguren *Mefisuto* und dem bösen Pelerinenträger *Fausuto Hakase* beweist.

Und: gleicht nicht das schlagschattenschwangere, linienverkantete Cover des Manga KAIKI SENKETSU NO ME (1961, siehe **Abb. 18a**)<sup>242</sup> von Mizuki Shigeru frappierend dem zugleich bedrohlichen und gehetzten Blick Peter Lorres und sowohl der dunklen Beleuchtungssituation der gefährlichen Gassen in Fritz Langs den Film noir präfigurierenden M - EINE STADT SUCHT EINEN MÖRDER (siehe **Abb. 18b**<sup>243</sup>), als auch der schräglinien- und schlagschattenhaften Seelenkulisse von Robert Wienes DAS CABINET DES DR. CALIGARI? Ein anderer Mangaka, der auch auf der Schnittstelle von *eroguronansensu* und vor allem dem Stil noir liegt, scheint sich weiteren Aspekten von Peter Lorres agonisch-neurotischer Energie auf der Leinwand zu bedienen, zum Beispiel seiner schon in M – EINE STADT SUCHT EINEN MÖRDER extrapolierten Kindlichkeit in Gestalt eines erwachsenen, psychisch gestörten Täters, eines selbst kindlich gebliebenen, kulleräugigen Kindermörders.

Diese monströse Kulleräugigkeit wiederum ist das Markenzeichen der Figuren vom Gekiga-Mangaka Hino Hideshi. Sie gleichen der gestaucht-gedrungenen, dicklich-kompakten Gestalt Peter Lorres und sind oftmals selbst gepeinigte und traumatisierte Kinder, deren Wesen immer



Abbildung 17

wieder auch in Grausamkeit umschlägt. Sie werden meist irgendwann ebenfalls zu Tätern, was äußerst vergleichbar mit Peter Lorres Opfer-/Täter-Charakterschema in M ist.

Der ebenfalls von Grimm'schen Märchen,<sup>244</sup> James Whales expressionistischem FRANKENSTEIN – sein Manga SHI NIKU NO OTOKO (LIVING CORPSE, 1986)<sup>245</sup> ist eine deutliche thematische Variation des



Abbildung 18a



Abbildung 18b

*Frankenstein'schen Monsters* –, Kurosawa Akira und seinem Autoren des *eroguronansensu*, Akutagawa Ryūnosuke, beeinflusste Hino Hideshi<sup>246</sup> (geb. 1946) ist also ebenfalls ein Zeichner dieser aufbegehrenden Nachkriegsgeneration. Seinen ersten Comic publizierte er 1967 in Osamu Tezukas Manga-Magazin *COM* mit der Kurzgeschichte TSUMETAI ASE. Er wurde noch in der chinesischen Mandschurei geboren und mußte, wie alle Japaner, als ehemalige Besetzer von dort mit seiner Familie zu Kriegsende

<sup>241</sup> FUJIMOTO Keita: UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi (Hg.): Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003. S. 38, S. 46.

<sup>242</sup> Ebd. S. 38.

<sup>243</sup> Vgl.: EISNER Lotte H.: Fritz Lang. New York: Da Capo Press Inc., 1976. U1.

<sup>244</sup> Vgl.: <http://www.tcj.com/sp2005/hino.html> am 21.06.2008 um 13:28 Uhr.

<sup>245</sup> HINO Hideshi: Living Corpse. Hino Horror Band 5. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004.

<sup>246</sup> Vgl.: [http://de.wikipedia.org/wiki/Hideshi\\_Hino](http://de.wikipedia.org/wiki/Hideshi_Hino) am 21.06.2008 um 13:34 Uhr., [http://www.frightening.de/?q=content\\_specials\\_hideshi\\_hino](http://www.frightening.de/?q=content_specials_hideshi_hino) am 21.06.2008 um 13:46 Uhr.

fliehen. Gerade dieses Kriegserlebnis bildet den Hauptimpuls seines Werks,<sup>247</sup> den er besonders in seinem JIGOKU HEN (PANORAMA OF HELL, 1982) auf den Punkt bringt:

So führt auch gleich ein chinesisches Höllengedicht in die schräge Szenerie ein.<sup>248</sup> Wie um die Glaubwürdigkeit dessen, was er uns im Folgenden weiter zeigen wird zu unterminieren, wählt Hino nun, von harten Schwarzweiß-Kontrasten untermalt und, wie oftmals bei Edgar Allan Poe oder Edogawa Ranpo zu beobachten, die Ich-Erzählerperspektive eines Bildenden Künstlers. Der sieht mit seiner hohen Stirnpartie aus wie das Monster (Boris Karloff) von *Victor Frankenstein* mit den für Hino charakteristischen, am äußeren Rande aderdurchwirkten Kulleraugen Peter Lorres (andeutungsweise ist das schon auf dem **Bildbeispiel 18a** von Mizuki Shigeru KAIKI SENKETSU NO ME zu sehen), die uns direkt adressieren.<sup>249</sup> Die starrenden, irren Augen und die narrative Ich-Perspektive von Hino Hideshi's Malerfigur scheinen dem Leser damit nur das Eine sagen zu wollen: Dies ist meine persönliche Hölle! Für niemanden sonst ist jene sich nun entrollende, vollends unglaubliche, drastisch überzeichnete Welt nachvollziehbar. Die persönliche Ansprache durch dieses Künstler-Ich erinnert außerdem in ihrer Unmittelbarkeit an Maruo Suehiros SHŌJO TSUBAKI (MR. ARASHI' S AMAZING FREAK SHOW,

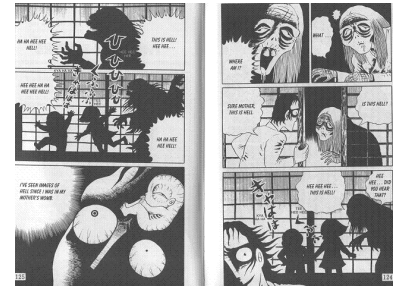


Abbildung 19a

siehe Kapitel *Monstrositäten-Kabinette: Nanboku-Spektakel*), der dort ebenso Drastisches für den Betrachter entrollt. Entwickelt sich das Bizarre jedoch bei Maruo Suehiro zu einem voyeuristischen Misemono-Spektakel, extrapoliert Hino Hideshi, wie die Expressionisten, hier in aller Grelligkeit sein Inneres und stellt es als Höllenpanorama zur Schau. Wie ein Conferencier eröffnet der



Abbildung 19b

Künstler nun in der nächsten Passage seine Malmethode: er malt mit seinem eigenen Blut.<sup>250</sup>

Die Panels öffnen sich Abschnitt für Abschnitt, als ginge man tatsächlich an einem Panorama entlang. Manche Panels ziehen den Betrachter auch ins Geschehen hinein und enthüllen jetzt eine groteske Umwelt, in der in fabrikartiger Routine, und ohne ersichtlichen Grund, Menschen

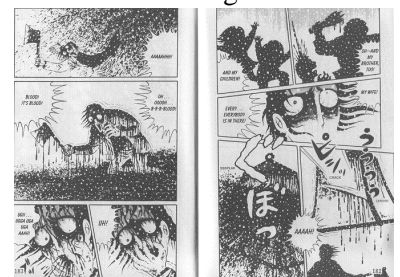


Abbildung 19c

guillotiniert werden.<sup>251</sup> Die Köpfe werden auf Gleisen abtransportiert, darauf wachsen Rosen, die Blutrüchte bilden, von denen sich nackte Vögel nähren.<sup>252</sup> Das nächste Gemälde stellt einen Höllenfluß dar, ein dreckiges Gewässer voller Leichenteile und Abfall, das sich aus

<sup>247</sup> Hideshi Hino. In: HINO Hideshi: Oninbo and the Bugs from Hell. Hino Horror Band 4. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004. S. 203.

<sup>248</sup> HINO Hideshi: Panorama of Hell. New York: Blast Books Inc., 1989. S. 5.

<sup>249</sup> Ebd. S. 6.

<sup>250</sup> Ebd. S. 8ff.

<sup>251</sup> Ebd. S. 12ff.

<sup>252</sup> Ebd. S. 18ff.

Versatzteilen eines vergangenen japanischen Alltagslebens zusammensetzt, die nun davongeschwemmt werden.<sup>253</sup> In dieser Diktion fährt der Künstler fort, schweift von einer Höllenszene zur nächsten, parzelliert von Panels, die sich bestimmte Ausschnitte des Panoramas zu suchen scheinen. Er zeigt eine dunkle, stumme Ebene, die über eine halbe Seite verteilt und mit Pfählen übersät ist. Auf den Pfählen stecken grauslich verwesende Tierköpfe, überwiegend von Schweinen.<sup>254</sup> So fährt er fort, bis er zu seiner Familie gelangt, deren grausame und bizarre Angewohnheiten und Vorlieben er nun manisch-begeistert vorstellt, die aber zutiefst irritierend sind. So liebt die kleine Tochter das Angst einflößende Schattentheater, das den Künstler Hino veranlaßt, Bezug auf die durch die Shōji evozierte Silhouettenästhetik aus dem Ukiyo'e zu nehmen, die sich in den ohnehin durch harte Konturen und Schatten bestimmten Stil von Hino einfügt<sup>255</sup> und dabei immer wieder die japanische Geistertradition sowie die sadistischen Bildnisse eines Tsukioka Yoshitoshi aufgreift und mit dem Schwarzweiß der Stummfilmästhetik kombiniert (siehe **Abb. 19a**).<sup>256</sup>

Nachdem er seinen Sohn, der die Augäpfel geköpfter Schweine sammelt, um daran zu lecken als seien sie Süßigkeiten, und seine unwiderstehlich schöne Frau, eine Femme fatale, präsentiert hat, gleitet der Künstler ab in die Vergangenheit, in das sich seit Generationen in die Familie eingeschrieben habende Unglück und Grauen, das die Familie erst veranlaßte, in den Zwanziger und Dreißiger Jahren des letzten Jahrhunderts ein neues Leben in der Mandschurei zu beginnen. Eine Existenz, die sich allerdings auch gleich mit Unreinheit und Blut besudelte, denn der Vater gründet dort eine Schweinefarm.<sup>257</sup> Danach webt der Erzähler augenscheinlich autobiographische Angaben des Zeichners Hino Hideshi selbst ein, womit sich der Ich-erzählende Künstler (im Zuge der Subjektivierungstendenzen kam in der japanischen Literatur die Ich-Erzählhaltung auf: *shishōsetsu*) also als Alter Ego von Hino Hideshi herausstellt. Es sind seine Kindheitserinnerungen. Er streift das Ereignis der Atombombe und schildert die darauf beginnende Flucht der Japaner aus der Mandschurei, die er als Säugling erlebt habe und dabei beinahe umgekommen sei.<sup>258</sup>

Als kleiner Junge in Japan angekommen entpuppt er sich als Sadist, der gerne Tiere quält – das Thema wurde ja bereits in Tezuka Osamus *APORO NO UTA* auch als Ausdruck eines Kindheitstraumas bearbeitet –, der gerne mal Mini-Atombomben baut, sie entzündet und sich am brennenden Haus des Nachbarn delectiert.<sup>259</sup> Wieder öffnen sich die Panels, werden zu Zeitungsseiten, die eine nicht enden wollende Phalanx von Katastrophenmeldungen zeigen, die, wie er meint, alle auf seine Zerstörungswut zurückzuführen sind.<sup>260</sup> Man ist wieder bei dem Konzept-Künstler angekommen, der seine Höllenszenen nun im größeren Umfang plant. Er will sie auf die Wirklichkeit ausweiten, seiner Wirklichkeit den Zugriff auf das große ganze Weltpanorama übertragen. Hier zoomt das Panel in zwei Großaufnahmen an den Künstler

---

<sup>253</sup> Ebd. S. 20ff.

<sup>254</sup> Ebd. S. 32ff.

<sup>255</sup> Ebd. S. 43.

<sup>256</sup> Vgl.: Ebd. S. 124-S. 125, S. 145.

<sup>257</sup> Ebd. S. 91.

<sup>258</sup> Ebd. S. 126ff.

<sup>259</sup> Ebd. S. 148ff.

<sup>260</sup> Ebd. S. 154.

heran, der sich nun als Rasender mit einer Axt in der Hand gebärdet.<sup>261</sup> Die nächsten Seiten zeigen jetzt seinen Amoklauf in der Familie. Seine Kinder werden zu Handpuppen, die unnahbare Gattin zu einer in viele Teile zerbrechenden Schaufensterpuppe (siehe **Abb. 19b**).<sup>262</sup> Daß er die Kinder und Ehefrau nur noch als Puppen wahrnimmt, zeigt sein fortgeschrittenes Stadium der Entmenschlichung. Seine gespensterhafte Großmutter ist als nächstes dran und fragt ihn noch verwundert, während sie niedergemetzelt wird: „Ist das die Hölle?“<sup>263</sup> Diese brutalen Szenen werden mit entsprechenden visuellen Verfahren begleitet, die aus dem Abstract Expressionismus übernommen worden sind: Das ‚splatternde‘ Blut wird mit groben Farbklecksen in ein aggressives Action Painting gewandelt und mit Dripping-Effekten dargestellt (siehe **Abb. 19c**).<sup>264</sup> was mit dem sich als Künstler Gerierenden, der mit seinem eigenem Blut malt, korreliert. Trunken taumelt der Rasende nun in eine weitere, surreale Höllenebene. Es ist ein Blutmeer.<sup>265</sup>

So wird Panel Gemälde, wird Panorama, wird surreale Wirklichkeit, wird Erinnerung. Und Familiengeschichte wird Geschichtspanorama, wird schlußendlich ein eigener Höllentrip. Ganz vom Wahnstrudel mitgerissen adressiert der

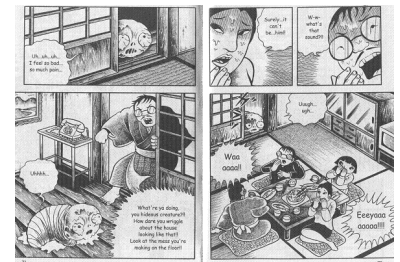


Abbildung 19d

Künstler nun am Ende erneut direkt den Leser. Er bedroht ihn jetzt, die Axt in der Hand schwingend.<sup>266</sup> Das letzte Panel zeigt die dynamisch in Bewegungssubjektive, auf den Betrachter geworfene Axt.<sup>267</sup> Das ist wahrlich entfesselte Bildgewalt. Der Höllentrip richtet sich gegen den

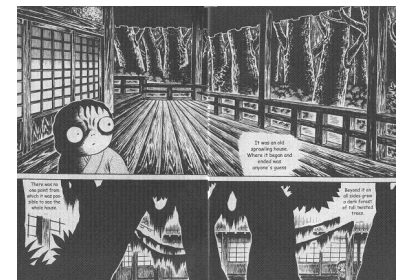


Abbildung 19e

Rezipienten, ist in die Affizierungsebene übergeschwappt. Ganz im Sinne des filmischen Expressionismus ist hier die Abstrahierung von Kontrollverlust und Entfesselungszustand erreicht; Elemente, auf die auch die expressionistische Schauspielkonzeption angelegt ist.

Dort sollte die „expressivste Expression“<sup>268</sup> gefunden werden. Auch der somnambule Trancezustand fällt darunter (vergleichbar mit dem in Stummfilmen ständig gezeigten Ausüben der Hypnose: z.B. in DER MAGIER mit Paul Wegener als eben solchem; und in den DR. MABUSE-Filmen). Beides entspricht der im Horror Hinos angelegten Vernichtungsraserei oder auch der Kampfekstase im historischen Gekiga. Immer wieder ist das Dynamisch-Erratische begleitet von einer Linienführung, die an die expressionistische entfesselte Kamera erinnert. Die Kamera wurde dort um ein Haar tatsächlich zum Pinsel oder Zeichenstift – „Die Kamera ist des

<sup>261</sup> Ebd. S. 158.

<sup>262</sup> Ebd. S. 162-S. 163, S. 164.

<sup>263</sup> Ebd. S. 166.

<sup>264</sup> Ebd. S. 164, S. 180ff.

<sup>265</sup> Ebd. S. 177.

<sup>266</sup> Ebd. S. 188.

<sup>267</sup> Ebd. S. 192.

<sup>268</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 27.

Regisseurs Zeichenstift“,<sup>269</sup> formulierte Murnau – und stellte damit eine Vorform des Action Paintings im Abstract Expressionismus dar. Hier wie dort kommt die Bewegungsdynamik – wie Hinos Axt – aus dem Inneren des Bildes, so wie bei F.W. Murnau, als er in DER LETZTE MANN dem Protagonisten in der Szene des Hochzeitsabends in der Wohnung dieses *letzten Mannes* die Kamera umschnallte. Durch die entfesselte Kamera wird darin das Wohnzimmer – wieder der häusliche Bereich wie bei Hino – zu einem besoffenen *Wahnzimmer*. Die entfesselte Kamera filmte damit schlierend streifige Bilder der Sinnlosigkeit (auch hier eine *eroguronansensu*-Formation), bei denen es allein auf ihre emotionale Wirkung beim Betrachter ankam.

In Hino Hideshis JIGOKU MUSHI WO KUU. ONINBO! und JIGOKU MUSHI WO KUU. ONINBO PART 2 (1988) taucht ein kleiner, kindlicher Dämon mit buddhistischen Accessoires nun in das Innere solch besessener Figuren ein, deren Psychosen auch immer ein Stimmungsbild der Neurosen und



Abbildung 19h

darstellt – ermittelt der feiste Dämon *Oninbo* den Grund der Besessenheit, singt eine Beschwörungsformel, verpuppt sich

Abgründe der Japaner darstellen. Immer nach dem gleichen Schema ablaufend – was

interessanterweise auch eine Parallele zu diversen Jidaigeki-Serien im japanischen Fernsehen

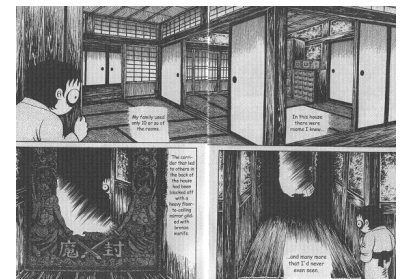


Abbildung 19f

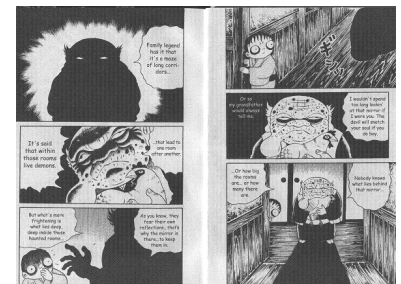


Abbildung 19g

darauf in einem Kokon und verpaßt in seinem friedlichen Schlaf im Angesicht des herannahenden Grauens dabei fast immer das sich nun manifestierende Hölleninsekt, das sich aus den Traumata seiner wahnsinnigen Menschenwirte nährt. *Oninbo* verschlingt darauf das dunkle Getier und die Befallenen sind geheilt. Im Verlauf der Geschichten kommen weitere Dämonenfresser dazu, die sich, wie im harmlosen Kinderspiel, um die saftigen Happen streiten.<sup>270</sup> Hier kommt also tatsächlich die Besessenheitsfacette der somnambulen Trance zum Tragen.

In Hino Hideshis DOKUMUSHI KOZŌ (BUG BOY,<sup>271</sup> 1975) verwandelt sich der ‚gemobbte‘ und von der Familie ungeliebte *Sanpei* nunmehr selbst in so ein tödliches Raupeninsekt (siehe Abb. 19d<sup>272</sup>). Nach einem zunächst fehlgeschlagenen Vergiftungsversuch durch seine Familie, die seiner Verwandlung wie in Franz Kafkas 1915 entstandener Kurzgeschichte DIE

<sup>269</sup> Ebd. 267.

<sup>270</sup> HINO Hideshi: Oninbo and the Bugs from Hell. Hino Horror Band 4. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004.

<sup>271</sup> HINO Hideshi: The Bug Boy. Hino Horror Band 2. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004.

<sup>272</sup> Ebd. S. 71-S. 72.



VERWANDLUNG<sup>273</sup> beiwohnen, verschwindet er in die Kanalisation und wird dort zu einem mordenden Monster. Als er nach Hause zurückkehren möchte, wird er vom eigenen Vater erschossen. Immer wieder entdeckt man also bei Hino ein Faible für Raupen, Käfer, Insekten, Kriechtiere, was wieder eine Anbindung an Tezuka Osamu (手塚治虫) ist, dessen Künstlernamen Osamu (治虫) sich eben auch aus dem Kanji für Insekt *mushi* (虫) zusammensetzt und auf seine eigene Insektenfaszination zurückzuführen ist.

Auch in AKAI HEBI (THE RED SNAKE, 1985)<sup>274</sup> zeichnet Hino Hideshi ein Bild von Traum, Trauma und Isolation (siehe **Abb. 19e-19g**<sup>275</sup>). Ein Junge lebt mit seiner bizarren und sadistischen Familie in einem labyrinthischen Haus. Der das dunkle Domizil umgebende Schattenwald verwehrt den Blick auf seine Gesamtstruktur (**Abb. 19e**)<sup>276</sup> und ein Entkommen ist wegen der überall durch Spiegel versiegelten Bereiche unmöglich (**Abb. 19g**).<sup>277</sup> Ein schlafwandlerischer Traum<sup>278</sup> des terrorisierten Kindes mit der erneut charakteristischen in sich verschoben und gestaucht wirkenden Statur, den grotesk runden, schattenumrandeten und grob geäderten Augen, dem kleinen Mund – oft verängstigt aufgerissen – läßt einen Riß in einem der Spiegel entstehen, und eine Schlange entschlüpft.<sup>279</sup> Die offenen Schleusen des Unbewußten entfesseln nun, wie im expressionistischen Stummfilm, in harten, linolschnittartigen Schwarzweißkontrasten und in expressiven und wieder aus der Kalligraphie und der Tuschemalerei stammenden Tupf- und Tintentropftechniken sowie Wischeffekten, ein ödipales Blutgemetzel unter den wieder puppenartigen Familienmitgliedern. Bald sind die schöne, sexuelle Energie verströmende Mutter und die Schwester, die huhnartig-zerfledderte Großmutter und die deformierten Männer, Vater und Großvater, getötet. Die Schlange treibt das Kind sonach in weißem Fall in die verbotenen Höllenbereiche weiter, bis es gebissen, erneut hinter dem Spiegel in seiner ohnehin schon makaberen Welt erwacht und das anormale Familienleben, als sei nichts geschehen, weiter seinen Lauf nimmt.

Hino Hideshis Gestalten besitzen also immer wieder dieses ethnisch nicht Einsortierbare, Alterslose, Verlorene, das vor allem der später emigrierte Peter Lorre ausstrahlte, und das gerne in Horrorkontexten eingesetzt wurde. Hier ist zum Vergleich ein Bild (**Abb. 19h**) seiner Rolle des *Dr. Gogol* aus dem Film MAD LOVE, eine Neuverfilmung des expressionistischen Stummfilms ORLACS HÄNDE, bei welcher der expressionistische Kameramann Karl Freund 1935 in Amerika Regie führte. Tatsächlich wurde Peter Lorre in Amerika ja außerdem als japanischer Detektiv *Kentaro Moto* in acht MR. MOTO-Filmen (1937-1939, der erste hieß THINK FAST, MR. MOTO, Regie Norman Foster) bekannt.

Wie in M, in Fritz Langs deutschem Tonfilm-Meisterwerk, lauern auch Hino Hideshis Figuren im vergitternden Schatten. Besonders durch harte Licht- und Schattenstimmungen werden in

---

<sup>273</sup> KAFKA Franz: Die Verwandlung. In: Paul Raabe (Hg.): Franz Kafka. Sämtliche Erzählungen. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1970. S. 56ff.

<sup>274</sup> HINO Hideshi: The Red Snake. Hino Horror Band 1. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004.

<sup>275</sup> Ebd. S. 6-S. 7.

<sup>276</sup> Ebd. S. 8-S. 9ff.

<sup>277</sup> Ebd. S. 12-S. 13

<sup>278</sup> Ebd. S. 52ff.

<sup>279</sup> Ebd. S. 66ff.

seinen Manga also extrem subjektive Atmosphären erzeugt. Noch immer wirkt, wie besonders in AKAI HEBI deutlich thematisiert wird, die Architektur in expressionistisch-kammerspielfhafter Weise stark auf den Leib der Figur.

Was also ab der Kernphase des klassischen Manga der Vierziger bei Tezuka im Ansatz als stilistische Adaptationen aus dem Expressionismus zu beobachten war, zieht sich besonders in die nochmals dramatischer werdenden Gekiga bis in die Gegenwart hinein.

### 3.2.2. Die dramatischen Stilmittel der Gekiga

Die Tendenz zum Expressiv-Dramatischen der Gekiga brachte jedoch außerdem andere Formen von Erzählhaltungen und dazu auch oft (photo-) realistischere Stimmungen mit sich. Vor allem das Tempo wurde sowohl auf visueller als auch narrativer Ebene angezogen. Mit ihren gleichzeitig gewaltintensiveren, sexuellen Bildinhalten sorgten die Zeichner und Texter der Gekiga größtenteils für eine Abkehr von den Cartoon-Momenten im Manga, eine Ausnahme ist hier sicherlich Mizuki Shigeru. Tezuka Osamu reagierte seinerseits auch mit realistischeren und erotischeren Themen, zum Beispiel mit dem Manga BARUBARA (BARBARA, 1973-1974, erschienen im *BIGGU KOMIKKU*), einer „Altherrenphantasie“<sup>280</sup> und Improvisation über die Figur *E.T.A. Hoffmann* aus Jacques Offenbachs Oper HOFFMANNS ERZÄHLUNGEN, sowie über eine liederliche Muse, deren Mutter *Mnemosyne* sogar der Venus von Willendorf nachempfunden ist.<sup>281</sup> Außerdem gründete Tezuka die Zeitschrift *COM*,<sup>282</sup> in der sein avantgardistisches Ausnahmewerk HI NO TORI veröffentlicht wurde – sowie eben auch das Debüt von Mangaka Hino Hideshi – und, wie gesagt, die Arbeiten verschiedener Shōjo-Mangaka.

Zu den prototypischen Zeichnern der Gekiga gehörten in den früheren Phasen auch Mangaka wie Saitō Takao mit seiner ‚Hardboiled‘-Thriller-Serie<sup>283</sup> GORUGO SĀCHĪN / GORUGO 13 (GOLGO 13, ab 1969<sup>284</sup>), deren Hauptfigur, also der nach dem Berg Golgatha benannte professionelle Assassine *Golgo*, interessanterweise nachgesagt wird, Japanisch-Deutscher Abstammung zu sein,<sup>285</sup> wie auch Tezuka Osamus Figur *Adolf Kaufmann* aus seinem ADOROFU NI TSUGU. So ist es nicht verwunderlich, daß der Priester *Iwao Garai* in Tezukas Manga MW als maskuliner Gegenspieler und Liebhaber des teuflisch-femininen *Michio Yuki* diesem ‚Hardboiled‘-*Golgo* mit seinen machohaften Koteletten und seinem durchtrainierten Körper sehr ähnlich sieht, und er mit seinem dramatisiert dargestellten Seelenkonflikt, der aus

---

<sup>280</sup> Anmerkung: Die Formulierung stammt von Christoph Wienke aus der Comichandlung *Grober Unfug*, Berlin, Weinmeisterstraße.

<sup>281</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: *Barbara*. München: Schreiber&Leser Verlag, 2010. U2, S. 119.

<sup>282</sup> HOSOGAYA Atsushi: Der dokumentarische Wert von Manga und ihre Erhaltung. In: JAPAN FOUNDATION, The (Hg.): *Manga. Die Welt der japanischen Comics*. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 17.

<sup>283</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): *Manga Design*. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 232.

<sup>284</sup> SAITŌ Takao: *Golgo 13*. Band 1-6ff. San Francisco: Viz Media, 2006.

<sup>285</sup> SAITŌ Takao: *Golgo 13*. Band 1. San Francisco: Viz Media, 2006. S. 177.

seinem sexuellem Begehren erwächst, ein typischer Gekiga-Protagonist ist (siehe **Abb. 20a** und **20b**<sup>286</sup>).

Damit zerfällt Tezuka Osamus MW, die Hybridität von Stilkunst (Shōjo) und Ausdruckskunst (die dramatischen Bilder,



Abbildung 20a



Abbildung 20b

Gekiga) spiegelnd, in die als liebende Gegenspieler angelegten Hauptfiguren des anmutigen *Michio* (Stilaspekt) und des maskulinen *Iwao* (Ausdrucksaspekt), wobei der politische Kontext in Tezukas MW eben auch eine Reaktion auf das Gekiga gewesen ist:

Weitere berühmte Gekiga sind Shirato Sanpeis NINJA BUGEICHŌ (1959-1962) sowie das Manga KAMUI DEN (1971-1974, siehe **Abb. 20c** und **20d**<sup>287</sup>), die historische

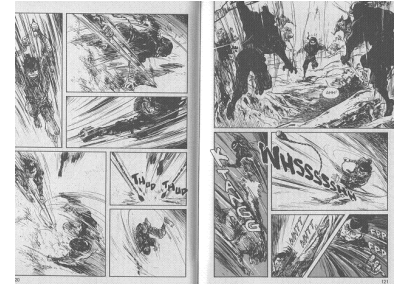


Abbildung 20c



Abbildung 21

Thematiken aus einer politisch linksgerichteten Perspektive, mit Blick auf die einfachen Leute der Edo-Zeit und fernab der



Abbildung 20d

Glorifizierung alter Führungseliten, angingen. Erzählmuster mit filmischen ‚Hardboiled‘-Tendenzen wie GORUGO 13, wurden also auch auf in der Vergangenheit handelnde Manga wie Shirato Sanpeis KAMUI DEN oder Koike Kazuos und Kojima Gōseki's berühmtes KOZURE ŌKAMI (1970-1976) übertragen. Auch hier gibt es Anbindungen zum *eroguronansensu jidai*, zu einer Favorisierung der Ästhetik des Schattens. So wird Tanizaki Jun'ichirōs IREZUMI (1910), das von einer Frau handelt, die sich eine Spinne auf ihrem Rücken tätowieren lässt, in KOZURE ŌKAMI, in der Episode PERFORMER,<sup>288</sup> zitierend variiert. Hier gehört *O-Yuki*, ganz im Sinne des *eroguronansensu* und in Anknüpfung an Tanizaki, zum fahrenden Volk der Darsteller – *gōmune* –, hat aber auf ihrem Rücken die häßliche Berghexe und auf der Vorderseite den erotisch-grotesk an ihrer Brust saugenden, bärenstarken Jüngling *Kintarō* tätowiert. Sie ist eine in den Kampfkünsten ausgebildete *besshiki onna*, die aus Rache für ihre Vergewaltigung zu einer bedrohlich verführerischen Assassinin geworden ist. Auch bei ihr erwacht die Tätowierung in den Augen ihrer Gegner zu einem

<sup>286</sup> Vgl.: SAITŌ Takao: Golgo 13. Band 2. San Francisco: Viz Media, 2006. S. 120., TEZUKA Osamu: MW. New York: Vertical Inc., 2007. S. 74-S.75.

<sup>287</sup> SHIRATO Sanpei: The Legend of Kamui. Band 2. San Francisco: Viz Comics, 1990. S. 120-S. 121. S. 140-S. 141.

<sup>288</sup> KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 4. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2000. S. 193ff.

tödlich-erotischen Eigenleben und mit diesem Trick gewinnt sie hypnotisch-lähmende Macht über sie. Den Traditionen der *gōmune* folgend, arbeitet die Schöne also letztlich mit der von der Tätowierung ausgehenden bedrohlich-lustvollen Suggestion, anstelle der voll entwickelten Meisterschaft der Schwertführung, was sie am Ende das Leben im Kampf gegen *Ittō Ōgami* kosten wird.

Gerade bei den Gekiga, die sich auf Historisches wie die Edo-Zeit beziehen, ist der Bezug zur Bühne durch den Begriff *geki* noch wortwörtlicher genommen. Wie bei den filmischen *jidaigeki*, wie sie ab 1923 hießen, handelt es sich bei diesen Gekiga eigentlich um die Übertragung der Jidaimono, also den „historischen Stücken“<sup>289</sup> des Kabuki – nun, nachdem sie auch schon in den japanischen Stummfilm und dann Tonfilm eingegangen waren – auf das Medium Manga. Dabei reflektiert also der Begriff *geki* vor allem die vorausgegangene Transformation in der filmischen Darstellungsart des Jidaigeki. Filmisch sind im Gekiga vor allem die expressiven Geschwindigkeitseffekte; besonders bei den dargestellten Schwertkämpfen in den Gekiga mit historischen Thematiken, die bis in die Entfesselung gehen. Diese Entfesselung verbindet sich hier mit der oftmals ebenso choreographiert, also bewegt, wirkenden Kalligraphie der Onomatopoetika und Bewegungseffekte, sodaß sich Konzepte der Übertragung einer dynamischen Malspur, Konzepte des Festhaltens eines noch so flüchtig ausgeführten Malaktes aus den alten Künsten der Kalligraphie und Tuschemalerei, wo die Malbewegung sichtbar ist auf einer sonst tranquilen Motivoberfläche, die also in ihrer Statik eher aus ihrem Inneren heraus bewegt ist; diese sichtbare Malbewegungsspur sich hier in Zeiten auch des Abstract Expressionism, nunmehr mit dem massenmedialen, filmischen kombiniert hat. Die liniengeführte Entfesselungsdramatik ist schließlich aus dem Kamishibai generiert worden und die subjektive Energielinie, ihre gefühlshafte, seelische Qualität, über diesen Weg aus dem expressionistischen Stummfilm.

Dazu sind die Bildpassagen im Gekiga oftmals seitenlang stumm! gestaltet. Diese stummen Manga-Seiten sind ein weiteres ausdrucksstarkes Charakteristikum des Gekiga. Die wortlose Stummheit unterstützt die Kraft des Bildes und die Geschwindigkeit des Lesens sorgt so ebenfalls für Tempo, und ist zugleich nicht nur eine weitere Rückbindung an den Film, an den Stummfilm, – zumal zu den ersten Stummfilmen in Japan abgefilmte Jidaimono des Kabuki gehörten.

Eine Steigerung findet sich in der näheren Gegenwart bei den zwangsläufig stummen Protagonisten des Manga-Werkes *GON* (1992) von Tanaka Masashi (Jahrgang 1962).<sup>290</sup> Dessen Schauplatz ist das von Feindseligkeit und Konkurrenzkampf geprägte Tierreich. Tanaka Masashis junger Baby-Tyrannosaurus Rex *Gon* ist zwar der kleinste unter den Arten, behauptet sich aber mit dynamisch inszenierten Bissen, Tritten und vor allem dem willensstarken Rammstoß seines dicken Kopfes selbst gegenüber dem allerstärksten Getier. Ob dominante

---

<sup>289</sup> Anmerkung: „[1]{Kabuki} Historienstück {n}. [2]Antiquität {f}; Museumsstück {n}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=90041>.

<sup>290</sup> TANAKA Masashi: *Gon*. Band 1. Sonneberg: Edition Kunst der Comics, 1994., TANAKA Masashi: *Gon*. Band 3. Brüssel: Casterman, 2006.

Bären, majestätische Löwen (siehe **Abbildung 21**<sup>291</sup>), verzweifelte Dingo-Mütter mit gierig triefenden Lefzen, bössartig starrende und krallenbewehrte Raubvögel oder tödliche Piranha-Schwärme, *Gon* setzt sich unerbittlich, manchmal mit grotesk-absurden Mitteln, an ihrer statt immer wieder an die Spitze der Nahrungskette. Gerade aber *Gons* stoischer Unterdrückerwillen erinnert daran, daß die Welt der Dinosaurier verloren, die einstige Krönung der Schöpfung durch eine Apokalypse ausradiert worden ist; was Alpha-Tier *Gons* oft komisch-brutalen Siegen fast absurde und vergebliche Dimensionen verleiht. Die dunklen, sehr realistischen und oftmals hochdynamischen Bilder unterstützen den finsternen Grimm und die Entschlossenheit im Überlebenskampf, der sich in die dadurch fast menschlich wirkenden Gesichter und Blicke der stummen Tierprotagonisten eingezeichnet hat. Hier ist GON denn auch gar nicht so weit entfernt von den brütenden, Gegner um Gegner eliminierenden Schwertmeistern vom Schläge eines *Ittō Ōgami* in den historischen Gekiga; es tritt als prä-historisches Manga in ihre Fußstapfen. GON ist damit ein Ausnahmewerk dramatischer Bildgewalt im Gekiga-Stil und zugleich seine Verfremdung. Da es in einer untergegangenen, verloren-determinierten Welt spielt, in der es noch – oder wieder – keine Menschen gibt, steht das stumme Manga GON auch als Parabel der Menschheit und ihrer sinnlos gewalttätigen Atavismen da und dadurch ebenfalls in der Tradition des Gekiga.

Selbst das paradigmatische SF-Manga AKIRA aus den Achtziger Jahren des letzten Jahrhunderts wird zugunsten einer beklemmenden Dramatik akustische Elemente zurückfahren<sup>292</sup> und eine Dramatik der Stille erzeugen, wie sie auch mit den stummen Filmbildern der Detonation der Atombombe in Verbindung steht; des Ereignisses, das die gesamte Periode des Sengo überschattet.

Deutlich hat sich die Manga-Ästhetik im Gekiga im Zuge der Aufarbeitung dieser Apokalypse deswegen nochmals optisch und thematisch verdüstert: Hier in Japan fiel ein visuelles Leitmotiv des Stil noir der Regen nach dem Einschlag der Atombombe als dunkelste – weil reale – Spielart des Noir tatsächlich schwarz vom Himmel.

Stilbildend ist demnach, wie im Werk Kurosawa Akiras, das Noirische. Bezeichnenderweise betitelt Paul Gravett sein Kapitel über das Gekiga AUS DEM DUNKEL ANS LICHT<sup>293</sup> und betont damit seine zur Stummheit hinzukommende Tendenz zur Dunkelheit. Gekiga gelten, unter dem Einfluß des Film noir, als *kurai*;<sup>294</sup> zumal deren Hochzeit sich tatsächlich an das Ende des klassischen Film noir fügt.<sup>295</sup> Mit Titeln wie KAGE (etwa SCHATTEN)<sup>296</sup> oder MACHI (etwa STADT)<sup>297</sup> spiegelten die Gekiga so die Verbindung des expressionistischen Straßenfilms

<sup>291</sup> TANAKA Masashi: *Gon*. Band 1. Sonneberg: Edition Kunst der Comics, 1994., TANAKA Masashi: *Gon*. Band 3. Brüssel: Casterman, 2006. S. 88-S. 89.

<sup>292</sup> KÖHN Stephan: *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 256-S. 257.

<sup>293</sup> GRAVETT Paul: *Sechzig Jahre japanische Comics*. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 38ff.

<sup>294</sup> Ebd. S. 40, S. 41.

<sup>295</sup> Ebd. S. 39.

<sup>296</sup> Ebd. S.40.

<sup>297</sup> Ebd. S. 40.

zum Film noir, und seine konstituierenden Charakteristika: Die Urbanität, die Nacht, und Licht und Schatten.<sup>298</sup>

So orientierten sich selbst die Schwarzweiß-Samurai-Filme, Jidaigeki, am Stil noir – dem dramatischen Spiel mit der Ästhetik des Helldunkels. Was kann mehr vom Geist der Schwärze erfüllt sein, als noch das Jidaigeki / Kizewamono DAIBOSATSU TŌGE (THE SWORD OF DOOM, 1966) von Okamoto Kihachi – ein noirisches ‚Hack’n’Slay‘ bildet ein schauerliches Ende des Films – oder sein bereits in Kapitel *Das Kabuki als Impulsgeber japanischer Filmgenres und die Kabukihaftigkeit des expressionistischen Stummfilmes (sowie Anime und Manga)* besprochener Film SAMURAI. Auf diese dunklen, noirischen Jidaigeki bezogen sich die zeitgleich entstandenen Gekiga-Manga mit den historischen Stoffen auf das Eindeutigste. Bis heute, von Hiroaki Samuras MUGEN NO JŪNIN zu BAGABONDO Inoue Takehikos zu Watsuki Nobuhiro's Manga RURŌNI KENSHIN zu TENJŌ TENGE zu anderen kampfbasierten Manga wie Miura Kentarō's BERUSERUKU usw. sind diese dramatisierenden Elemente – von stummer Entfesselung über Schattenästhetiken bis zu pessimistisch-brütenden Erzählhaltungen – üblich geblieben, versinken die Panels immer wieder gänzlich in Schwärze, wie zum Beispiel die erotisch aufgeladenen Tätowierungsszenen der nackten, wohlgeformten *O-Yuki* in der KOZURE ŌKAMI-Episode PERFORMER oder ihre visuell ähnlich gestaltete – weil damit in Zusammenhang stehende – Rückblende-Erinnerung – laut Norbert Grob ein weiteres konstituierendes Charakteristikum des Stil noir –,<sup>299</sup> als sie vergewaltigt wird. Um sich nie wieder im Kampf überwältigen zu lassen, hat sich die *besshiki onna* überhaupt entschieden, sich mit der Tätowierung zu entstellen.<sup>300</sup>

Mizuki Shigeru, der im Zweiten Weltkrieg als Soldat einen Arm verlor, aber auch Tezuka Osamu und sein pazifistischer Ansatz, zeigen zwei künstlerische Pole einer kriegsgeprägten Manga-Generation, durch die zwar zunächst der stilistische Riß der Underground Manga / Gekiga ging, die jedoch unisono von einem Nachkriegs-Zeitgeist geprägt wurde, der die abspalterischen Tendenzen wieder vereinte, zumal auch dieser Zeitgeist im Expressionismus bereits vorgeföhlt worden war. Wie Tezuka's Story-Manga unterschieden sich auch die Gekiga durch ihre Länge von den lustigen Koma-Manga aus den Anfangszeiten des Mediums. So wurde schließlich das vorwiegend von Tezuka initiierte Story-Manga vom männlich orientierten Gekiga absorbiert, wenn es auch nicht „vollständig mit diesem zu identifizieren“<sup>301</sup> war. Hinsichtlich dieser Tatsache verkleinert sich der militante Widerspruch zwischen Gekiga und Tezuka's narrativen Story-Manga, wie er seinerzeit von den Gekiga-Zeichnern und ihren Underground-Werken aufgebaut und propagiert wurde. Doch bildete das Gekiga tatsächlich eine Gegenposition zu den humorvollen, verniedlichenden, disneyesken Ansätzen im klassischen Manga, denn Disney steht sowohl für den verklärend-romantischen Aspekt, als auch, mit Filmen wie FANTASIA, noch für das L'art pour L'art der Abstraktionstendenzen des

---

<sup>298</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 27, S. 28ff, S. 34ff.

<sup>299</sup> Ebd. S. 31ff.

<sup>300</sup> Vgl.: KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 4. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2000. S. 202ff, S. 209, S. 217ff, S. 250ff, S. 288.

<sup>301</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 21.

Expressionismus, nicht aber für seine schmutzigen und schonungslosen Seiten, die in Straßenfilm, Neuer Sachlichkeit und Film noir mündeten.

Doch so cartoonartig Tezuka Osamu frühere klassische Zeichnungen auch dahergekommen sein mochten, den Geschichten wohnte bereits zu dieser Zeit – wie anhand von LOST WORLD, METROPOLIS, NEXT WORLD oder ASTRO BOY zu sehen war – eine erwachsene Ernsthaftigkeit und bittersüße Traurigkeit, ein oft vergeblicher Tonfall inne, wie das den amerikanischen Disney-MICKEY MOUSE-Comics und Disney-Trickfilmen nie zu eigen gewesen ist. Disney-Produktionen – außer FANTASIA – wurden immer schon viel eindeutiger auf ein kindliches Publikum zugeschnitten als Tezukas. Der amerikanische Boden hatte keine Apokalypse erlebt, der japanische schon.

### 3.2.3. Klassisches Manga und Gekiga: Eine Spiegelung der Verlagerung von expressionistischem Stummfilm zum Film noir?

Gerade die verschiedenen Auffassungen, die sich zwischen der klassischen Tezuka-Schule und der politisierten Gekiga-Bewegung abzeichneten, zeigen, wie wichtig immer wieder die Wahrnehmung des Formalen, der Stilwille in der japanischen Comic-Geschichte ist. Und seltsamerweise, trotz der Differenzen dieser divergierenden Comicbewegungen, lassen sich sowohl bei Tezuka Osamu als auch in den Gekiga, oder den noch avancierteren Underground-Strömungen, von unterschiedlichen Seiten beleuchtet, stilistische Verbindungen zum Expressionismus der Bildenden Kunst und zum Expressionismus innerhalb der Weimarer Filmphase ableiten und Kontinuitäten finden. So mutet gerade der Vergleich zwischen Hino Hideshi und Tezuka Osamu an, als reflektierten ihre Arbeiten, versetzt in den Zeichentrickfilmbereich, das Verhältnis des neo-expressionistischen Œuvres Tim Burtons zu den expressionistischen Tendenzen im Werk Walt Disneys.

Wie zu sehen war, erzeugte die dramatisch-entfesselte, stimmungsbetonende Linienführung der Gekiga beachtenswerte Übereinstimmungen mit dem expressionistischen Stummfilm. Gerade das Stilelement der subjektiven Energielinie hatte ja seinen Weg über das Kamishibai in die Gekiga gefunden und wurde in den späten Werken des Gekiga, in den Achtziger Jahren, wie zum Beispiel anhand des Axtwurfes von Hino Hideshi in JIGOKU HEN am Ende zu sehen war, in die für das Manga sehr charakteristische subjektive Bewegung überführt. Deren meisterlichste Wiedergabe ist zudem in den ebenfalls in den Achtziger Jahren entstandenen AKIRA-Manga von Ōtomo Katsuhiro zu bewundern, ein Konzept, wie es sich auch in dem späten Film noir DRIVER von 1978 äußerte, der aus der nächtlichen Stadt ein Labyrinth aus Straßenkorridoren generiert – selbst die Innenräume strecken sich in diesem Film, entgegen der sonst vertikalen Ausrichtung im Film noir, in langgezogene Fluchten –, die der namenlose *Driver* in gekiga-artiger Rasanz zu bewältigen hat, als handele es sich bei der Kulisse bereits, wie auch im Manga und Anime AKIRA zu beobachten, um ein ‚Computer-Environment‘. Stehen die Gekiga also eher für das noirische, sind in ihnen, wie im Film noir, jedoch immer noch Rudimente des Stummfilms wirksam – in Kapitel *KURUTTA IPPĒJI und sein Bezug zu den expressionistischen Stilphasen* wurde ebenfalls in Bezug auf den Film noir DRIVER darauf verwiesen, daß jene Namenlosigkeit der Figuren auch auf das Kammerenspiel DER LETZTE

MANN zurückgeht. Und, daß dieses Konzept, wie gleichfalls die langgezogenen Korridore, noch im japanischen Stummfilm KURUTTA IPPĒJI zu sehen sind, worin sie dort als Flure der Irrenanstalt, in dem also eine andere Form von Raserei dargestellt ist, erscheinen.

Der Fluß der visuellen Entwicklungen führte im Manga- und Animebereich also weiterhin auf der expressionistischen Hauptader entlang:

Auch dem Expressionismus und seiner Neigung zur deutschen Romantik, seinen diffusen Erlösungsutopien und seinem Oh-Mensch<sup>302</sup>-Pathos stellten sich in der Bildenden Kunst, gleichzeitig und doch im Ansatz diametral zum ornamentalen Art Déco, seinerzeit politisch provokante Künstler wie Otto Dix, George Grosz (den im Interview der Karikaturist Tai Tanabe als eine wichtige Einflußgröße nannte<sup>303</sup>) mit ihrem Blick für das Groteske und ihrer zynischen Neuen Sachlichkeit oder ihrem Dada entgegen. Jene vagen Positionen der expressionistischen Künstlergeneration sollten einem politischen, agitatorischen Zug weichen, wie er allerdings mit expressionistischen Zeitschriften wie *DIE AKTION* schon vorgezeichnet war.<sup>304</sup> Verklärte Unbestimmtheit sollte von beißender Satire, Mystizismus von seziererischem Realismus ersetzt werden, wie er allerdings ebenfalls schon bei Expressionisten wie Ludwig Meidner, vor allem aber Oskar Kokoschka antizipiert worden war.<sup>305</sup> Der expressionistischen Kriegseuphorie vor dem Ersten Weltkrieg folgte nach der Apokalypse die expressionistische Antikriegsbewegung.<sup>306</sup>

Damit scheint die ebenso marxistisch-avantgardistisch geleitete Gekiga- (sowie die mit den Ero-Gekiga korrespondierende und zudem von der Nouvelle Vague beeinflusste Pink Film-Bewegung) große Parallelen sowohl zum zynischen Expressionismus und dem Expressionismus mit seinen linksorientierten Ansätzen bei Ernst Bloch, Max Brod, Gustav Landauer, Kurt Pinthus und Ludwig Rubiner, in Dramen von Ernst Toller, Georg Kaiser, Carl Sternheim oder in der Lyrik von Franz Werfel, Albert Ehrenstein oder Ernst Barlach aufzuweisen.<sup>307</sup> Bestrebungen von Aktivisten wie Kurt Hiller mit seinen *ZIEL*-Jahrbüchern, Alfred Wolfensteins *DIE ERHEBUNG* oder René Schickeles *DIE WEISSEN BLÄTTER*<sup>308</sup> gingen dann auch im sozialen Anliegen der Neuen Sachlichkeit auf, das gleichsam der Film der Neuen Sachlichkeit transportierte, und das im schonungslosen Blick auf die dunklen Seiten der Wirklichkeit im Film noir mündete. Der Film des Weimarer Kinos hatte in diesen Jahren ohnehin die Eigenschaft, die Widersprüche der anderen Kunstgattungen zu eliminieren, weil er ihre Techniken, zeitlich verzögert, in sich zusammenführte.

---

<sup>302</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 17ff.

<sup>303</sup> Vgl.: Interview mit Tanabe Tai am 08. Oktober 2005 von 14 Uhr bis 16 Uhr, Seika Universität, Kyōto.

<sup>304</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 15

<sup>305</sup> SCHUSTER Peter-Klaus: »Alle sind angeklagt« - George Grosz, der amerikanische Traum und die deutsche Hölle. In: SCHUSTER Peter-Klaus (Hg.): George Grosz. Berlin New York. Berlin: Ars Nicolai, 1994. S. 21, S. 22ff.

<sup>306</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 14-S. 15.

<sup>307</sup> Ebd. S. 83ff, S. 96ff, S. 100ff, S. 170, S. 199ff.

<sup>308</sup> Ebd. S. 13-S. 15, S. 69.



So spiegelt jene der klassischen, romantischen Phase folgende realistische Tendenz bei Tezuka Osamu genau die Abfolge der kunsthistorischen Entwicklungen, die der expressionistische Filmstil selbst durchlaufen hat. Während die dominanten Gestaltungsmittel blieben, (im Manga-Bereich das Helldunkel, die Narrativität, die Subjektivität) änderte sich folglich die Haltung der Macher. Im Manga war das der politische Ruck, der sich in den Gekiga vollzog. Dieser politisch inspirierte Übergang scheint demnach nochmals „ein Wandel bei den gleichen Leuten“<sup>309</sup> zu sein, wie er schon in Hollywood erfolgte, als die deutsche Exilgeneration dort den Film noir zu gestalten begann. Die Folgerung liegt also nahe, daß sich der klassische und romantische Nachkriegsstil Tezukas und das darauf aufsetzende Gekiga, das wiederum selbst zu einem realistischer werdenden ‚Output‘ Tezukas führte, sich tatsächlich zueinander verhalten wie der expressionistische Stummfilm mit seinen Schattenübergängen zu den ebenfalls realistischer werdenden Arbeiten der Neuen Sachlichkeit, den Straßenfilmen und den darauffolgenden Phasen des Stil noir. Und deswegen kann der Stil noir auch als *spätklassischer* oder *postklassischer* Expressionismus betrachtet werden. Gerade für diese Abläufe scheinen Tezukas Manga und Anime als auch Kurosawa Akiras Filme prototypisch. Noch berührt und inspiriert vom Expressionismus und schon behaftet vom Film noir ziehen sie sich sogar in die Entstehung der Gekiga und parallelisieren solcherlei Avantgarde-Seitenausbrüche wie Pink Film/Nouvelle vague. Vorskizziert hat dies auch das Werk von Fritz Lang, dem Nouvelle vague-Regisseur Jean Luc Godard noch in LE MÉPRIS huldigt, und anderer expressionistischer Regisseure in ihrem Eingehen in die Ära des *postklassisch-expressionistischen* Stils.

Im Zuge der Aneignung von Stimmung, Stoffen und Darstellungsmitteln des Film noir in den Gekiga fanden also auch bei Tezuka Veränderungen seines Stils und Bewegungen vom Expressionistischen zum realistischeren Noir statt. So stellt die zweigeteilte Figur des *Black Jack*, die in Zeiten des Übergangs entstanden ist, bereits eine Mischung aus Expressionismus und Noir, aus *klassisch-expressionistischen* und *postklassisch-expressionistische* Stilelementen dar.

### 3.3. Gekiga: Ein noirischer Tanz in der Dunkelheit

Beim Gekiga setzte außerdem eine Psychologisierung, ein „illusionsloser Realismus“<sup>310</sup> ein, wie er tatsächlich auch für die *postklassisch-expressionistische* Phase, ihrer Stimmung der Ausweglosigkeit, beginnend mit der Neuen Sachlichkeit und ihren Straßenfilmen zu beobachten und fortgesetzt im Film noir kennzeichnend war. Viele Heldenfiguren des Gekiga zeigen sich so gebrochen wie die Typen des *postklassisch-expressionistischen* Films. Ihre Geschichten sind schicksalsschwanger und voll noirischer „Vergeblichkeit“.<sup>311</sup>

<sup>309</sup> WEIHSMANN Helmut: Die Formensprache der Neuen Sachlichkeit bei Friedrich Wilhelm Murnau. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 24.

<sup>310</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 55-S. 56.

<sup>311</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 9ff, S. 50.

So gab es, neben der Rasanzen und der oftmals ballettartigen<sup>312</sup> Entfesselungsapokalypsen im Gekiga auch eine Tendenz zu dunkler Tiefgründigkeit, die sich in langsameren Panels entwickelte, wie sie vor allem in Tatsumi Yoshihiros Manga – er prägte schließlich den Begriff Gekiga – zu finden ist. Gezeichnet sind seine Gekiga mit der Tinte auf Kohlebasis,<sup>313</sup> die man auch für die Kalligraphie verwendet. Diese Dunkelheit drückt sich demzufolge besonders im *kurobeta*,<sup>314</sup> den „geschwärzten Stellen“<sup>315</sup> aus, die deshalb besonders mit dem Gekiga Stil assoziiert werden, wo man mit vorwiegend schwarzer Tinte Umrisse (*senga*<sup>316</sup>) und Schattierungen herausarbeitet.<sup>317</sup> Dieser kalligraphische Aspekt korrespondiert also wieder mit den Gekiga, in denen die Onomatopoetika und die Linienführungen in einem gesteigerten, dramatischen und kalligraphischen Gestus effektiert werden. Über das Material sind Tatsumis Manga also mit diesen Gekiga verbunden, die in einem Zeichengestus ausgeführt werden, der die Bewegungsspur des Zeichenaktes geradezu unmittelbar abzubilden scheint und den Onomatopoetika, mit den Schwertkämpfen korrespondierend, damit eine temporeich-tanzende Qualität gibt.

Drückt sich dieser dramatische Gesichtspunkt des

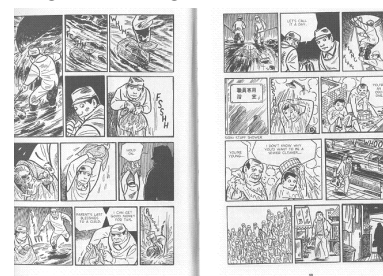


Abbildung 22a

Kalligraphischen vor allem in den historischen, den Jidaigeki entsprechenden Gekiga wie KOZURE ŌKAMI oder KAMUI DEN aus, trägt die Kalligraphie-Tinte bei Tatsumi hingegen zum Noirischen, zur psychologischen Differenzierung, zur Intimität bei. So sind Tatsumi



Abbildung 22b

Yoshihiros Manga, die er, wie Mizuki Shigeru, zunächst für die *kashihon'ya* – Leihbüchereien – zeichnete,<sup>318</sup> vor allem „*kurai*“ (dunkel), und „pessimistisch“. <sup>319</sup> In THE PUSH MAN (gesammelte Kurzgeschichten von 1969),<sup>320</sup> ABANDON THE OLD IN TOKYO (gesammelte Kurzgeschichten von 1970),<sup>321</sup> und GOOD-BYE (gesammelte Kurzgeschichten von 1971-

<sup>312</sup> GRAVETT Paul: Sechzig Jahre japanische Comics. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 46.

<sup>313</sup> TOMINE Adrian: Q&A with Yoshihiro Tatsumi. In: TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 208.

<sup>314</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 125.

<sup>315</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 267.

<sup>316</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 199.

<sup>317</sup> Ebd. S. 125.

<sup>318</sup> TOMINE Adrian: Q&A with Yoshihiro Tatsumi. In: TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 207, 208., TOMINE Adrian: Q&A with Yoshihiro Tatsumi. In: TATSUMI Yoshihiro: Abandon the Old in Tokyo. Stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2006. S. 198.

<sup>319</sup> SCHODT Frederik L.: Introduction. In: TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 5.

<sup>320</sup> TOMINE Adrian: Q&A with Yoshihiro Tatsumi. In: TATSUMI Yoshihiro: The Push Man and other stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 205.

<sup>321</sup> TOMINE Adrian: Q&A with Yoshihiro Tatsumi. In: TATSUMI Yoshihiro: Abandon the Old in Tokyo. Stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2006. S. 197.

1972)<sup>322</sup> zieht Tatsumi Yoshihiro seine Figuren hinab in höhlig-abgezirkelte, heimliche und unheimliche Bereiche der urbanen Gesellschaft.

Tatsumis Geschichten sind grotesk und sexuell aufgeladen, in ihrer Schonungslosigkeit gesteigert. Ohne Rücksicht auf Tabus beleuchtet Tatsumi Yoshihiro Japans schmierige Unterseite. Immer wieder überschreitet er dabei das buddhistisch-shintōistische Reinheitsgebot. Die Schauplätze, für die er sich interessiert, scheinen Abarten der mythischen Höhle der letzten Ruhestätte der Izanami zu sein, die ihren Schöpfergatten Izanagi sogar noch bittet, ihr bis dahin nicht mehr zu folgen. Ihre Bitten mißachtend findet Izanagi, als er den Stein zum Grab beiseite schiebt, anstelle der schönen Schöpfergattin deswegen nur noch Verwesung, Gewürm und Gekröse.<sup>323</sup> In den Abwässern von Tatsumis höhlig-dunklem Schauplatz, der Kanalisation in der Geschichte SEWER, finden die dort arbeitenden Männer immer wieder in aller Heimlichkeit geborene und gleich „entsorgte“, tote Säuglinge zwischen Abfall, toten Ratten, Kot und Urin (siehe **Abb. 22a**).<sup>324</sup> Damit präfiguriert der Mangaka Tatsumi Yoshihiro schon die blutmetzelnde Ästhetik von Hino Hideshi in JIGOKU HEN mit seiner Schweinefarm und vor allem den Fluß voller Leichenteile und Unrat. Schmutz, der in Japan sogar so weit tabuisiert wurde, daß man in alten Zeiten Personen, die beruflich mit Abfall und Tod in Berührung kamen, als Ausgestoßene der Gesellschaft brandmarkte – und noch ihre Nachfahren ihren Status als sogenannte *buraku* / *burakumin*<sup>325</sup> geheimhalten –<sup>326</sup> wird in Tatsumis Gekiga, und später bei Hino Hideshi, zum Mittel der Provokation. Und noch eine dunkel-atavistische Tradition alter Zeiten greift Tatsumi auf: In der titelgebenden Geschichte von ABANDON THE OLD IN TOKYO schafft ein Mann inmitten der großen Stadt, unter den Augen aller, seine ihn drangsalierende alte Mutter in eine angemietete Baracke, wie früher, als Alte und Kranke oftmals ebenso, vor den Toren der Stadt oder in die Natur entlassen, dem Tode ausgesetzt wurden. Der Schweigsame – im Verlauf der Geschichte entsteigt ihm kaum eine Sprechblase – arbeitet selbst auf einer Müllhalde. Als ein Kollege den Müll dahin gehend kommentiert, daß ja heutzutage alles Alte entsorgt würde und der Druck, sich mit seinem Mädchen zu treffen anwächst, entscheidet er sich für diese drastische Tat (siehe **Abb. 22b**).<sup>327</sup> In dem Rückgriff auf diesen Brauch aus Zeiten des Hungers und der Entbehrung zieht die Geschichte somit auch eine Verbindung zu alten Animationsfilmen, d.h., vornehmlich Yamamoto Sanaes OBASUTEYAMA, der, genauso wie DER LETZTE MANN von F.W. Murnau, aus dem Jahr 1924 stammt.

---

<sup>322</sup> TOMINE Adrian: Q&A with Yoshihiro Tatsumi. In: TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 207.

<sup>323</sup> NAUMANN Nelly: Die Mythen des alten Japan. München: C.H. Beck Verlag, 1996. S. 45ff.

<sup>324</sup> Vgl.: TATSUMI Yoshihiro: The Push Man and other stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 83-S. 85.

<sup>325</sup> Anmerkung: *Burakumin* (部落民) „{m} (Angehörige einer stark diskriminierten japanischen Minderheit; früher verrichteten sie Arbeiten, die im Sinne des Buddh. unrein galten, etwa weil sie mit Tod oder dem Töten von Lebewesen zu tun hat wie die Lederverarbeitung; Begriff oft als diskriminierend empfunden).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=183586>.

<sup>326</sup> McLACHLAN Craig: Lonely Planet. Melbourne, Oakland, London, Paris: Lonely Planet Publications, 2003. S. 26-S. 27.

<sup>327</sup> TATSUMI Yoshihiro: Abandon the Old in Tokyo. Stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2006. S. 37ff.

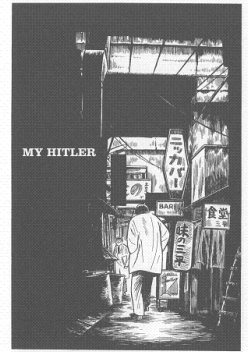
Tatsumi Yoshihiro führt den Leser demnach allzu gern in Schmutz und Tod behaftete Kloaken, zum Beispiel auch in MY HITLER,<sup>328</sup> und zudem immer wieder ins herunter gekommene Rotlichtmilieu (siehe **Abb. 22c**). Da ist die höhlige Stimmung im Rahmen des Metiers eines Porno-Wandervorführrs in PROJECTIONIST (siehe **Abb. 22d**),<sup>329</sup> dessen ewige Sexbilder ihren Betreiber abgestumpft und impotent zurückgelassen haben. In einer späteren Schaffensphase läßt Tatsumi in JUST A MAN einen Kriegsveteranen,



**Abbildung 22d**

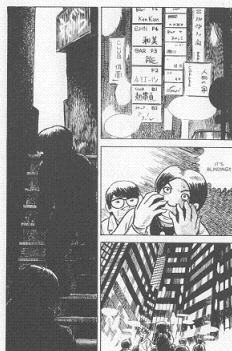
als Abreaktion auf seine vorausgegangene Impotenz, auf die noch erigierte Kanone vor dem umstrittenen Yasukuni-Schrein urinieren.<sup>330</sup>

Tatsumi führt in psychische Abgründe, die abgegrenzt sind vom Normalen, das jedoch als unerbittliches Diktat allgegenwärtig einwirkt und geradezu seine Schattenseiten provoziert. So auch



**Abbildung 22c**

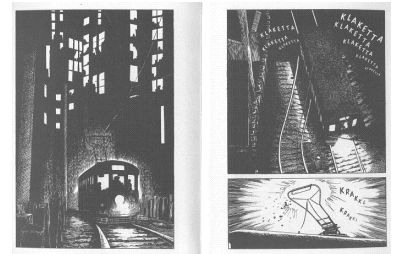
der Raum, in dem ein Mann in der Story BEDRIDDEN<sup>331</sup> eine Sexsklavin hält. Vielmehr ist das



**Abbildung 22g**

besteht, die Gelüste seines Halters zu befriedigen – was Tatsumi nur anhand der verzückt-agonischen Gesichtszüge des männlichen Besitzers darzustellen weiß. Der hält sie so lange vor Kollegen und der Öffentlichkeit verborgen, bis ein

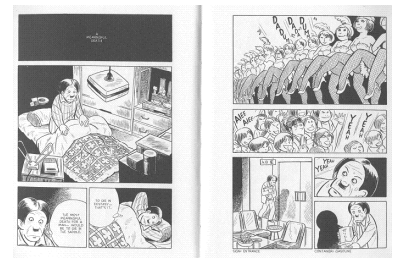
ein nie gezeigtes, unter einer immer als dunkles Loch geformten Bettdecke vegetierendes Wesen. Es ist ein zum Saug-, Lutsch- und Penetrationsorgan also ein zum Genital deformierter weiblicher ‚Freak‘, dessen einzige Aufgabe darin



**Abbildung 22e**

Kollege von ihrer Existenz erfährt. Und dieser wieder mordet darauf den Halter, um nun selbst in ihren Besitz zu kommen und das namenlos groteske Sexgrauen fortzusetzen – wie bereits viele andere Männer vor ihm.

Es sind kammerspielfilmhafte Orte, die nun in Tatsumi Yoshihiros Gekiga, von humanem Dreck verunreinigt, das Gegenteil von Tanizaki Jun'ichirōs beschönigtem, schattenbehaftetem Abort darstellen, so wie in der Kurzgeschichte OCCUPIED, die wieder die Toilette in den Mittelpunkt stellt.<sup>332</sup> Doch ist es ein anderer Abort als der, in dem Tanizaki seinen LOB DES SCHATTENS begann und wo auch jener namenlose *letzte Mann* im selben expressionistischen



**Abbildung 22f**

<sup>328</sup> TATSUMI Yoshihiro: The Push Man and other stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 179ff, S. 186ff.

<sup>329</sup> Ebd. S. 23ff.

<sup>330</sup> TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 43.

<sup>331</sup> TATSUMI Yoshihiro: The Push Man and other stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 165ff.

<sup>332</sup> Vgl. TATSUMI Yoshihiro: Abandon the Old in Tokyo. Stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2006. S. 26.

Kammerspielfilm endet. Es ist ein beengt kammerspielartiger Rückzugsort für einen Namenlosen, der auf der Toilette seinen Gedanken freien Lauf läßt und zugleich angezogen und abgestoßen von den obszönen Toilettenzeichnungen am Ende selbst dabei erwischt wird, eine nackte Frau an die Wand zu krakeln. In DER LETZTE MANN, der ja bereits das Kommende im Film noir präfigurierte, prägte ebenfalls die dunkle Kammer der Hoteltoilette die Atmosphäre. Diese vorgezeichnete Stimmung führt vom Abort in OCCUPIED in die Kanalisation der erwähnten Geschichte SEWER. Tatsumi leitet den Betrachter in die Kloakenbereiche des Urbanen, in den Schattenriß der Stadt bei Nacht oder der Elektrischen zwischen den anonymen Straßenschluchten in der Dunkelheit wie in der Geschichte FORKED ROAD (siehe **Abb. 22e**<sup>333</sup>). Hier macht er die soziale Enge spürbar und die ständige Einwirkung auf das wehrlose Individuum von außen. Die bedrückende Atmosphäre der Geschichten formt die Charaktere, so wie im Kammerspielfilm F.W. Murnaus. Sie dringt bis in ihre Körperhaltung vor, deren charakteristischster Wesenszug die Rückgratlosigkeit ist, die noch in den Ausgestoßenen, den traurig Gedrunenen Tatsumi Yoshihiros sowie den ‚Loser‘-Gestalten mit der Ausstrahlung Peter Lorres in den Manga von Hino Hideshi zu sehen ist - was bereits mit Blick auf das Nō, im Kapitel *Das Helldunkel: Stummfilm, Kammerspiel, Anime, Manga* herausgearbeitet wurde.

Tatsumis stumme, männliche Hauptfiguren sind zudem genauso oft Namenlose wie die Figur des Toilettenmanns und ehemaligen Portiers in DER LETZTE MANN. Sie tragen das austauschbare Gesicht der überarbeiteten ‚Working Class‘ der Sechziger-Nachkriegsjahre, sie sind in all ihrer traurigen Häßlichkeit Jedermann (in **Abb. 22f** ein Beispiel eines einsamen, lebensmüden Fußfetischisten aus der Geschichte CLICK CLICK CLICK<sup>334</sup>), also die wirklich *Letzten*.<sup>335</sup> In ihrer Gedrunenheit mucken diese schweigenden Außenseiter, Entfremdeten, Selbstmörder kaum offen auf, selbst wenn es nur liederliche für sie anschaffende Femme fatale-Frauen sind, von denen sie drangsaliert werden, wie in der Geschichte des schweigenden PIMP. Ebenso schweigend verläßt er seine käfigartige Beziehung mit der Prostituierten, doch er wird wiederkommen, wie auch der Vogel, der davongeflogen ist, wie die Frau lakonisch bemerkt. Einige hätten sich eben schon zu sehr an ihren Käfig gewöhnt, meint sie am Ende.<sup>336</sup>

Tatsumis Figuren sind magisch angezogen vom Abschaum hinter den Kulissen, geben sich dort selbst im Verborgenen ihren eigenen Abgründen, Geheimnissen, Trieben und ihrem Voyeurismus hin, wie vor allem der Postbote im Kammerspielfilm HINTERTREPPE von Leopold Jeßner, oder der versehrte Spanner in Tatsumis TELESCOPE, der sich am Ende, wie das Dienstmädchen in HINTERTREPPE, vom Hochhaus stürzt, weil sein Voyeurismus von einem anderen für dessen eigene Potenz ausgenutzt, auch dies eigentlich Entwürdigende ihm noch genommen wurde.<sup>337</sup> In der Geschichte Tatsumis endet das Erschleichen von Intimität, wie im Kammerspiel HINTERTREPPE, also tödlich.

<sup>333</sup> TATSUMI Yoshihiro: Abandon the Old in Tokyo. Stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2006. S. 158-S. 159.

<sup>334</sup> TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 180-S. 181.

<sup>335</sup> SCHODT Frederik L.: Introduction. In: TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 7.

<sup>336</sup> TATSUMI Yoshihiro: The Push Man and other stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 63ff.

<sup>337</sup> Ebd. S. 93ff.

Seine Manga sind also selbst Kammerspiele, die in der Finsternis tanzen, und sind zugleich mit dem dreckigen Aroma des Film noir behaftet. Das ist der noirische Übergang, der, über die Etappen des deutschen Kammerspielfilms und Straßenfilms verlaufend, deren Motive in einer stummfilmschattenhaften Darstellung aufnimmt und verschärft (in **Abb. 22g** ein Beispiel einer schattigen Hintertreppe im urbanen Raum aus der Geschichte SKY BURIAL<sup>338</sup>). In Tatsumi Yoshihiros Gekiga spiegeln sich die Entwicklungen des expressionistischen Stummfilms zum Film noir also auf das Eindeutigste.

Wie zu verfolgen war, hatte sich das Kammerspiel außerdem Berührungspunkte mit dem Nō erarbeitet. In HINTERTREPPE war das an den quälend langsamen Bewegungen des verkrüppelten Postboten (Fritz Kortner) und des Dienstmädchens zu sehen. Diese langsame Bewegungs-dramatik hatte im Kammerspiel den Hintergrund, daß die Post ihres Geliebten, den das Dienstmädchen (Henny Porten) nach Feierabend immer am Ausgang der Hintertreppe getroffen hat, plötzlich ausbleibt. Diese Treffen wiederum hat der in sie verliebte Postbote heimlich beobachtet, genauso wie die Tatsache, daß der Freund des Dienstmädchens nun nicht mehr kommt. So entwickeln sich die Begegnungen des Mädchens und des Postboten, der jetzt Tag für Tag mit leeren Händen kommt, zum choreographierten Aufeinandertreffen einer qualvoll und evokativ inszenierten Pein – bis der Postbote beginnt, die Post für das Dienstmädchen zu fälschen. Doch dies setzt die Tragödie erst vollends in Gang: Das Dienstmädchen findet den Betrug des Postboten heraus, beginnt aber aus Rührung eine Beziehung mit ihm. Doch dann kehrt der ehemalige Geliebte wieder zurück, worauf er von dem Postboten mit der Axt erschlagen wird und sich das Mädchen verzweifelt vom Häuserdach stürzt.

Diese Berührungspunkte vor allem der Bewegungsmuster zwischen Kammerspiel und Nō lassen sich nun, in Zeiten des Gekiga und im Rahmen einer sich in Zeiten des Film noir ebenfalls fortentwickelt habenden japanischen Bühnentraddition, auch im „Tanz der Finsternis“, *ankoku butō*,<sup>339</sup> nachspüren. Das ebenfalls mit dem Nō und Kabuki, den Misemono und dem *yose* (Varieté) in stilistischen Bezügen stehende Butō<sup>340</sup> ist nämlich, ebenso wie das Gekiga – vor allem denen des Mangaka Tatsumi Yoshihiro – einem Zeitgeist der „finster-freudlosen Nachkriegslandschaft der 1950er“ entsprungen.<sup>341</sup> Deshalb bricht sich nun in Tatsumis noirischen Manga eine Dunkelheit Bahn, die ebenso auf der Bühne, im zumeist sogar stummen Butō, zum Ausdruck kommt.

Dabei ist das Butō selbst noch fasziniert von der brüchigen Ausstrahlung des Stummfilms, der diese noirische Zeitstimmung vordefinierte, was bereits Billy Wilders alternde Stummfilmdiva *Nora Desmond* (Gloria Swanson) in seinem zeitgleich entstandenen Film noir *SUNSET BLVD.*

<sup>338</sup> TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 80.

<sup>339</sup> Vgl.: *ankoku* (暗黒 (闇黒)): „[1] Dunkelheit {f}; Dunkel {n}; Finsternis {f}; Nacht {f}. [2] Welt {f} ohne Ordnung und Moral // unzivilisierte Welt {f}.“ (Siehe: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=10275>), *butō* (舞踏): „(schriftspr.) Tanzen {n}.“ (Siehe: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=182428>).

<sup>340</sup> BLAKELEY KLEIN Susan (Hg.): *Ankoku Butō. The Premodern and Postmodern Influences on the Dance of Utter Darkness*. New York, Ithaca: Cornell University Press, 1988. S. 15.

<sup>341</sup> Ebd. S. 9.

von 1950 reflektierte. Mit seinen bevorzugt stummfilmhaft „expressionistischen“, <sup>342</sup> weiß geschminkten Gesichtern, die dramatisch aus dem schwarzen Hintergrund hervorragen, den oft ebenso stummfilmdivenhaften Gesten, den ‚transgendernden‘ stummfilmdivenhaften Kostümen männlicher Darsteller zehrt das Butō auf der japanischen Bühne – wie zum Beispiel noch Ōno Kazuos Kostüm in dem Stück ADMIRING LA ARGENTINA (1976) zeigt – <sup>343</sup> von der nostalgischen Patina, von den verwelkenden Aspekten des Stummfilmzeitalters und evoziert, auf seiner vom Zeitgeist des Noir umflorten Bühne, dessen bröckelnde Grandezza sowie die oft qualvolle Intimität des expressionistischen Kammerspiels. So geht das Butō tatsächlich auf den Ausdruckstanz zurück, der Anfang des 20. Jahrhunderts entstand. Und somit besonders auf Personen wie Valeska Gert, die obendrein immer wieder besonders in den prä-noirischen Straßenfilmen wie DIE FREUDLOSE GASSE oder TAGEBUCH EINER VERLORENEN zu sehen war.

Sind Tatsumi Yoshihiros Manga also eine Steigerung des Kammerspiels, seine noirische Fortführung im Gekiga, stellt das Butō zur gleichen Zeit eine Steigerung des expressionistischen Kammerspiels auf der Bühne dar. Das *ankoku butō* reflektiert folglich, als theatrale Spielart zwischen Expressionismus, japanischer Theatertradition und Noir, die Entstehungszeit der Gekiga. Und noch die nächste Welle dieser dunklen Theaterform in den Sechziger Jahren setzte sich mit der Moderne auseinander <sup>344</sup> und weist damit die gleiche Diskontinuität auf, die schon bei der Adaptation des expressionistischen Stils mehrmals hier beobachtet werden konnte.

Somit erfolgte auch im Butō die Übernahme der Stilmittel aus den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts phasenversetzt; nämlich erst in den Fünfziger und Sechziger Jahren und parallel zur Entstehungszeit der Gekiga und ihrer begrifflichen Prägung durch Tatsumi Yoshihiro. Auch das Butō prallt in Zeiten des Abstract Expressionism kurz darauf zugleich, wie das Gekiga, auf den Stil noir, sodaß hier ebenfalls eine Verlagerung des stummfilmhaften Expressionismus (Kammerspiel) ins Noirische (Butō) stattfand.

Das Farbverbot in Mishima Yukios KINJIKI (1959) – eigentlich ein Homosexualitätscode – das Tatsumi Hijikata <sup>345</sup> ein Jahr nach der Formierungsphase der Gekiga, 1958, auf die Butō-Bühne brachte, wortwörtlich zu nehmen bedeutet: Die Stildominante heißt in dieser Zeit Finsternis und Tabubruch.

Butō und Gekiga sind also Abreaktionen auf den Ballast des Krieges und der Nachkriegsjahre. Sie fanden neue Ausdrucksmöglichkeiten der Vergeblichkeit und Resignation – wie noch die Yasukuni-Schrein-Geschichte gekoppelt an das Thema Impotenz bei Tatsumi Yoshihiro verdeutlichte – und waren zugleich Ausbruchsversuch und Auseinandersetzung mit einer restriktiven, angstbehafteten Gesellschaft, auf welche die Atombombe eingeschlagen hatte.

Butō als Fortführung von Nō, Kabuki und Expressionismus auf der Theaterbühne und Gekiga als Fortführung eben dieser Elemente im Manga, sowie das Werk eines der wichtigsten Mangaka, Tezuka Osamu, legen nahe, daß die Bezugnahme der japanischen Popkultur auf das

---

<sup>342</sup> Ebd. S. 25.

<sup>343</sup> Ebd. U1, Impressum.

<sup>344</sup> Ebd. S. 16ff.

<sup>345</sup> Ebd. S. 1, S. 5, S. 9, S. 25, S. 79ff.

Weimarer Kino einen kontinuierlichen Prozeß darstellte, der, wenn er sogar in anderen Kunstbereichen zu beobachten war, zwangsläufig auch im japanischen Manga und Anime ihre Spuren hinterließ. Daraus hervor gingen immer wieder Manga, die den speziellen expressionistischen ‚Look‘ in die Gegenwart getragen haben, wo er mit neuen Inhalten gefüllt werden konnte. Japan hat also nicht nur filmisch die europäischen Kunststationen, vor allem den Expressionismus, durchlaufen, wie bereits zu sehen war. Diese historischen Parallelen und Stimmungen sind offensichtlich der Grund, warum gerade der expressionistische Film in Japan so viel Erfolg hatte, und später dieser Stil, vor allem ab der Nachkriegszeit, im Manga und Anime einen geeigneten Nährboden hatte finden können.

### 3.4. Ausformung und Weiterentwicklung der japanischen Popkultur

Bald steuerten die Gattungen des Shōjo-Manga und Shōnen-Manga<sup>346</sup> den publizistischen ‚Output‘, obschon der sich in Japan mittlerweile, wie noch zu sehen sein wird, unüberschaubar weiter ausdifferenziert hat.

Obwohl der *klassisch-expressionistische* Stummfilm natürlich die Kategorien Shōjo und Shōnen nicht kannte, sieht man doch in einer ersten Zusammenfassung dieser beiden Formenkreise, von denen aus sich die japanische Popkultur, Anime, Manga, Game, weiter verzweigt hat, große Ähnlichkeiten zu expressionistischen Darstellungsweisen im Film. So weisen die Jungen-Manga eine größtmögliche Rasanz auf, da sie als Variante des „männlichen Jugend-Manga“ eben genau die Kontinuität der Gekiga - also der „dramatischen Bilder“- darstellen.<sup>347</sup> Die zweiundvierzigbändige Actionserie DORAGONBÖRU (DRAGON BALL<sup>348</sup>, 1984-1995) von Toriyama Akira hatte ehemals Jungen (und junge Männer) zum Zielpublikum. In Deutschland fand sie bei beiden Geschlechtern regen Zuspruch und löste damit den zweiten ‚Manga-

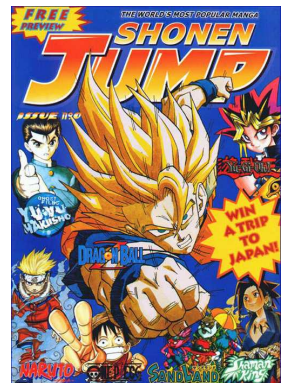


Abbildung 23a

Boom‘ nach AKIRA hierzulande aus. DRAGON BALL, dessen Erfolgskonzept zu einer weiteren Anime-Serie basierend auf dem Figurendesign Toriyama Akiras, zu BURŪ DORAGON (BLUE DRAGON, BLUE DRAGON TENKAI NO SHICHI RYŪ Regie Matsushita Yukihiro, 2008, 2009) – dem zunächst ein gleichnamiges Videospiel vorausgegangen ist – führt, gilt als



Abbildung 23b

klassisches Shōnen-Manga. Wie das Manga BURŪ DORAGON SHĪKURETTO TORIKKU (BLUE DRAGON: SECRET TRICK, 2007),

<sup>346</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 21.

<sup>347</sup> Vgl. Ebd. S. 21

<sup>348</sup> TORIYAMA Akira: Dragon Ball. Band 1-8. Hamburg: Carlsen Verlag, 1997., TORIYAMA Akira: Dragon Ball. Band 9-18. Hamburg: Carlsen Verlag, 1998., TORIYAMA Akira: Dragon Ball. Band 19-30. Hamburg: Carlsen Verlag, 1999., TORIYAMA Akira: Dragon Ball. Band 31-42. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000.



gezeichnet von Shibata Ami kam DORAGONBÖRU in Japan ursprünglich im Jungen-Magazin *SHÖNEN JANPU* heraus und weist die entsprechend energiesprühende Visualität auf, die bis in die expressiv-zackigen Frisuren der Figuren durchkonjugiert ist (siehe **Abb. 23a** und **23b**<sup>349</sup>). Man kann die Genrebestimmung von DORAGONBÖRU aber noch weiter auffächern. Es handelt sich nämlich außerdem um das Genre des *sentai*<sup>350</sup> oder *super sentai*,<sup>351</sup> denn – worauf *sentai* hindeutet – steht hier ein Kämpfheldenteam im Zentrum des Interesses. Seinerzeit hatte der im Vergleich zu Toriyama Akira in Deutschland kaum bekannte und hier deshalb unveröffentlichte Mangaka Ishinomori Shōtarō (1938-1998), der sogar mit Tezuka Osamu zusammengearbeitet hatte, in Japan mit seiner Manga-Serie SAIBÖGU ZERO ZERO NAIN (1966) das Konzept des (Action-) „Helden-Teams“ etabliert.<sup>352</sup> Auch seine Anime-Serie REINBÖ SENTAI ROBIN (1966-1967), die er mit Suzuki Shin'ichi (geboren 1933)<sup>353</sup> im selbst gegründeten *Studio Zero* herstellte, bediente erfolgreich dieses Genre.<sup>354</sup> Seine Cyborg-Helden in SAIBÖGU ZERO ZERO NAIN kämpfen vor dem Hintergrund der weltweiten, nuklearen Aufrüstung gegen den kriegstreibenden *Black Ghost*, gegen seine immer neu entwickelten Supervernichtungswaffen, also gegen ein militärisches Netzwerk, das sie tragischerweise ursprünglich als ebensolche Superwaffen erschaffen hat. Damit schlägt diese Kampfteam-Serie noch den politisch-kritischen Tonfall der Mangaka der Nachkriegsgeneration an, während Hauptfigur *Son Goku* und seine Begleiter in DORAGONBÖRU aus den Achtzigern des letzten Jahrhunderts ihre Konflikte in besonders dynamisch dargestellten Kampfsport-Turnieren austragen und die Atombombenthematik in die visuelle Emission der übernatürlichen Energiewellen der Superkämpfer, bei *Son Goku* die *Kamehameha*-Technik, übergegangen ist. *Son Goku* und sein allmählich an Mitgliedern größer und sogar älter werdendes Team erlernen dadurch immer mehr Fähigkeiten und steigen, wie im Computerspiel, obendrein ein Stärke-, 'Level' nach dem nächsten auf. Schließlich ist *Son Goku* ein *super sentai*, verliert selbst des öfteren sein Leben. Doch kann er es nun, erstarkt nach derart reinkarnierenden 'Level'-Übergängen, mit der herkulischsten Kraft im Universum, *Frieza*, aufnehmen. Hier weitet sich das Fantasy-Kampfsport-Manga, das eigentlich den klassischen Stoff des SAIYŪKI, ein Roman von Wu Chen'en aus der chinesischen Ming-Zeit (16. Jahrhundert) – XIYOUJI, bzw. DIE PILGERFAHRT NACH WESTEN<sup>355</sup> – verarbeitet, wie Ishinomoris CYBORG 009, in das SF-

<sup>349</sup> [http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen\\_jump\\_american/000\\_preview\\_cover.jpg](http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen_jump_american/000_preview_cover.jpg) am 05.05.2010 um 14:21 Uhr.

<sup>350</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 199.

<sup>351</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache\\_von\\_Anime](http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache_von_Anime) am 24.10.2006 um 18:01 Uhr.

<sup>352</sup> ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS, The (Hg.): *The Award of Merit*. Tokyo International Anime Fair 2005. Tōkyō: Tezuka Purodakushon/Asshu, 2005. S. 34.

<sup>353</sup> Interview mit dem Anime-Regisseur und Director des Suginami Animation Museums Suzuki Shin'ichi am 22. November 2005 von 14 Uhr bis 15 Uhr, Suginami Animēshon Myūjiamu, Tōkyō.

<sup>354</sup> ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS, The (Hg.): *The Award of Merit*. Tokyo International Anime Fair 2005. Tōkyō: Tezuka Purodakushon/Asshu, 2005. S. 34.

<sup>355</sup> Anmerkung: Die Legende erzählt von *Genjō Sanzō*, einem buddhistischen Mönch und seinen drei Weggefährten, dem Affenkönig *Songokū*, jenem halb-menschlich-, halbschwein-/eberartigen Wesen *Ihakkai* sowie dem *kappa* (Wasserfabelwesen) *Sagojō*, die nach Indien reisen, um buddhistische Sutras der Erleuchtung zu finden. Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: *Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive*. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 580.

Genre aus. Nach *Son Gokus* finalem Tod setzt sein Sohn *Son Gohan* die universalen Stärke-, Levels' fort.

Ein weiteres *sentai*-Manga und -Anime, das nach einem ähnlichen Prinzip – lernen und durch jeden noch so unbesiegbaren Gegner stärker werden – funktioniert, ist z.B. die Fantasy-Ninjaserie *NARUTŌ* <sup>356</sup> (2002-2007), die auch als Anime-Serie 1999 <sup>357</sup> im japanischen Fernsehen, jedoch erst 2006 im deutschen Fernsehen anlief. Somit zeigt sich auch hier, daß die Klassifizierung *sentai* ein genreübergreifendes Phänomen darstellt, das zwischen SF-, Märchen- und Fantasystoffen oszilliert und allzu oft auch schattenintensive Horrorelemente in sich birgt. Shōnen-Manga sind also actionreich, die Strichführung „rau“<sup>358</sup> und dynamisch. ‚Speedlines‘, oder besser Energielinien, wie sie aus dem japanischen Papiertheater weiterentwickelt worden sind, – auf Japanisch *dōkōsen* genannt –, beherrschen die Panels.<sup>359</sup>

Die Energielinie unterscheidet sich von der Effektlinie, *kōkasen*, welche oft synonym oder parallel zum westlichen Begriff Bewegungslinie, *dōsen*, verwendet wird, insofern, daß die Energielinie nicht nur die Bewegung, sondern alle anderen belebten und unbelebten Formen von Energie sichtbar macht.<sup>360</sup> In Ansätzen (zum Beispiel für die Darstellung von Temperatur und von immaterieller Energie oder für die Darstellung einer Objektbewegung im Bild) gab es diese diversen Linien schon in prämassenmedialen japanischen Arbeiten. Sie gehorchten jedoch noch nicht filmischen Gesetzen, waren eher angedeutet und akzentuierend und ohne die kinetische Brachialität, zum Beispiel fungierten sie noch nicht als Methode, um auch eine Kamerabewegung darzustellen und schon gar nicht, neben der Andeutung der Objektbewegung auch als Ersatz der Kameraentfesselung, sodaß es auch keine dynamisierten ‚Frames‘ wie im Manga gab. Deshalb und gerade bei der Visualisierung auch von psychischen Prozessen ist diese, von Stephan Köhn hierzulande vorgestellte, japanische Terminologie für Linien-Darstellungsarten im Manga (und Anime) sehr sinnvoll und sehr treffend.

Denn diese Begriffe bilden Berührungspunkte zum expressionistischen Stummfilm. Schon 1926, in seiner Analyse der Stilistika des expressionistischen Filmes, erwähnt Rudolf Kurtz die „Bewegungslinien“, <sup>361</sup> die den aus Licht gestalteten Raum des expressionistischen Stummfilmes ordnen. Die psychische Dimension des Konzeptes der Energielinie deutet Kurtz ebenfalls an:

„Das Licht legt seine plastische Kraft auf Flächen, es unterstreicht das Zackige und Energische der Linien, es betont oder schwächt die Formen, verleiht ihnen starke innere Beweglichkeit.“<sup>362</sup>

Im oft äußerst zackig gestalteten Manga mit seinem Dekor (zum Beispiel *Ō DOROBŌ JIN*, also *KING OF BANDIT JING*), den Frisuren (zum Beispiel *YŪ☆GI☆Ō*) - und ‚Character Design‘,

<sup>356</sup> KISHIMOTO Masashi: *Naruto*. Band 1ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.

<sup>357</sup> MEGA HIRO SPECIAL: Episodenübersicht: *Naruto*. In: PANINI VERLAGS GMBH (Hg.): *Mega Hiro Special*. Stuttgart: Panini Verlag, Ausgabe/Nr. Januar 2006. S. 28.

<sup>358</sup> BERNDT Jaqueline: *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*. Berlin: edition q, 1995. S. 55.

<sup>359</sup> Anmerkung: Hinzuzufügen ist noch das Stilmittel der *shūchūsen* (集中線) der Einfluß- bzw. der konzentrierten Linie, welche die Blickaufmerksamkeit des Rezipienten lenkt, um einen starken Effekt zu erzielen oder eine starke Botschaft zu betonen. Vgl.: GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 208.

<sup>360</sup> Vgl. KÖHN Stephan: *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 86-S. 87.

<sup>361</sup> KURTZ Rudolf: *Expressionismus und Film*. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 59.

<sup>362</sup> Ebd. S. 60.

den Hintergründen, dem Panelaufbau und den Energie-, Effekt- und Bewegungslinien schattet (zum Beispiel DORAGONBÖRU, TENJŌ TENGE), wogt und brodelt, verschachtelt und verkantet sich das Bild mit seinen segmentierenden Panels, die diese Dynamik meist aufgreifen und verstärken, also gleich wie im expressionistischen Stummfilm. So vermag gerade die Energielinie der innewohnenden Subjektivität des Geschehens, wie im Expressionismus, zur Steigerung des Ausdrucks zu verhelfen. Das Psychische sichtbar machen ist daher auch erst durch das photographische Medium Film /Stummfilm in Manga und Anime übertragen worden: Führte Tezuka sowohl die Narrativierung als auch die filmische Subjektivität in das Manga ein – wie seinerzeit der expressionistische Stummfilm die Subjektivität in das Kino – inkorporierten die Gekiga-Zeichner, emuliert aus dem Kamishibai, stummfilmische Techniken wie Entfesselung, subjektive Energielinien, Phasenzeichnungen aus dem Schiebeeffect des Kamishibai, einer externen Bewegung und einer intensivierten Objektbewegung in die Manga-Ästhetik. So sind die oft anzutreffenden gänzlich schwarz oder weiß gelassenen Seiten – z.B. an besonders spannenden Stellen als Verzögerungsmoment – sicherlich eine Methode, durch das Einsparen von Zeichnungen zeitökonomisch die größtmögliche Dramatik herauszukitzeln, doch können sie zugleich als Ausdruck einer Kamera angesehen werden, die im Augenblick der größten Entfesselung keinen Fokus mehr auf den Gegenstand hat, und deshalb nur noch Schwarzbilder oder Weiße zeigt. Es sind Techniken der Entfesselung, die auch vorzugsweise von Anime, die mit ‚Limited Cel Animation‘ arbeiten, benutzt werden.

Diese Gekiga/Shōnen repräsentierten somit die Seite der Ausdruckskunst innerhalb der expressionistisch-filmischen Formation, während die Shōjo-Manga die der Stilkunst vertreten. Im Folgenden soll diese Stilisierungstendenz in den Shōjo-Manga näher untersucht werden:

### 3.5. Die Shōjo-Formation

Klassische Mädchen-Manga, wie sie in den Siebziger Jahren aufkamen,<sup>363</sup> weisen als hervorstechende stilistische Eigenschaften innerhalb der Mise-en-scène zunächst jene besonders großen, beseelt-feucht-glänzenden (Sternen-)Augen der (Mädchen-)Figuren auf, sodaß durch diese Supernovae in den Augen deutlich wird, daß sich die apokalyptische Qualität von Gekiga und Shōnen-Manga im Shōjo-Manga zu einer innerlichen Dramatik von ebenfalls apokalyptischen Ausmaßen verlagert hat.<sup>364</sup>

Gerade diese großen Augen fallen den westlichen Rezipienten nach den ersten oberflächlichen Eindrücken *ins Auge*; so auch hier:

„Ja, diese Augen gelten im Westen nach wie vor als „typisch japanisch“. Wer den Eindruck erwecken will, er beherrsche „den Manga-Stil“, der muss bloß die Augen seiner Protagonisten unnatürlich vergrößern. „Süß“, „niedlich“, „japanisch“ wird es ihm im Chor seiner Leserinnen und Leser entgegenschallen. – Aber was an diesen Augen *ist* „typisch japanisch“? Um

<sup>363</sup> HOSOGAYA Atsushi: Der dokumentarische Wert von Manga und ihre Erhaltung. In: JAPAN FOUNDATION, The (Hg.): Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 17.

<sup>364</sup> Vgl.: Interview mit Prof. Omote Tomoyuki am 11. Oktober 2005 am Vormittag, Seika-Universität, Kyōto.

anatomische Ähnlichkeit im Sinne einer „realistischen“ Wiedergabe japanischer Gesichtszüge kann es sich ja ganz offensichtlich nicht handeln.<sup>365</sup>

Immer wieder wird gerne das westliche Aussehen der Augen betont und dabei auf die Differenzierung von Shōjo und Shōnen abgehoben. Wenngleich Shōjo und Shōnen mittlerweile auch schon historische Kategorien sind, ist im Westen der exotische Reize der genderspezifischen Gattungsunterscheidungen immer noch entscheidend für das Kaufverhalten der Fans. Dies deckt sich größtenteils mit dem Blick auf die Manga- bzw. Shōjo-Ästhetik im amerikanischen Raum:

„Augen sind, in Kürze, ein Weg, um Emotionen anzuzeigen, was nicht immer einfach darstellbar ist bei Schwarzweißzeichnungen, sogar mit der größeren Flexibilität der Animation. Das hat sich auf die heutigen Anime übertragen, in denen die sensiblen, mitfühlenden Charaktere gewöhnlich größere Augen haben als andere Figuren. Frauen besitzen im allgemeinen größere Augen als Männer. Aber darauf kann man sich nicht immer verlassen. Anime-Künstler haben ihre individuellen Stile und Idiosynkrasien in diesem Bereich.“<sup>366</sup>

Formal lassen sich die Mädchen-Manga als eine Art Photo- bzw. Posterästhetik begreifen. Die Charaktere und Motive konfrontieren sich und den Leser sehr direkt durch ihre gegenüberstellenden Anordnungen. So sind zwar meist mehrere oft portraithaft verharrend anmutende Charaktere auf der gleichen Seite zu sehen, doch sind sie, losgelöst von Zeit und Raum, schwebend arrangiert, mehr interagierend mit den dekorativ aufgebrochenen Rahmungen und den ornamentalen, symbolisch aufgeladenen Hintergründen – japanisch *kyakutai*<sup>367</sup> genannt –, die seelischen Beziehungen zueinander spiegelnd. Die auf diese Weise stilisierend-expressiven und enträumlichten Hintergründe und ihre floralen oder schattigen Ornamente symbolisieren und verdoppeln – weil sie Groß- und Detailaufnahmen (meist der Augenlinie) unterstützen – die Psyche, die Gefühle und Erinnerungen der „Handlungssubjekte“, auf Japanisch in der Manga-Forschung als *shutai*<sup>368</sup> bezeichnet –, die Leserin auf diese Weise affizierend. Oft ist die Panelstruktur ganz durchbrochen, sodaß die Begrenzungen von Vorder- und Hintergrund aufgelöst und voneinander durchdrungen sind, ineinanderfließen.

---

<sup>365</sup> NIELSEN Jens R.: Mit anderen Augen. Der Manga, von Europa aus betrachtet. In: HAMANN Volker (Hg.): *Reddition. Zeitschrift für Graphische Literatur*. Barmstedt: Volker Hamann Verlag, Ausgabe/Nr. 44, Mai 2006. S. 5. (Und vgl. S. 6.)

<sup>366</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: „Eyes, in short, are a way of indicating emotion, something that is not always easy to do with a black and white drawing, or even with the greater flexibility of animation. That has carried over into today’s *anime* where sensitive, sympathetic characters usually have larger eyes than other characters. Women generally have larger eyes than men. But don’t count on it absolutely. *Anime* artists have their individual styles and idiosyncrasies on this.“ Vgl.: LEVI Antonia: *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996. S. 12.

Anmerkung: Weil aber auch die optisch ausdrucksstarken Merkmale von Shōnen- und Shōjo-Manga immer mehr „verschwimmen“, wie Jaqueline Berndt in ihrem deutschsprachigen Standardwerk PHÄNOMEN MANGA betont, erscheint jenes oft erwähnte Erkennungsmerkmal der großen Augen im Manga zur Unterscheidung innerhalb des Manga/Anime (zwischen Jungen- und Mädchen-Manga) und außerhalb, in Abgrenzung zum westlichen Comic, als zu verkürzt. Vgl.: BERNDT Jaqueline: *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*. Berlin: edition q, 1995. S. 12 und S. 42, Fußnote 3.

<sup>367</sup> KÖHN Stephan: *Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 87.

<sup>368</sup> Ebd. S. 87.

Auch im expressionistischen Stummfilm dominiert das Dekor. Auch dort verblenden sich die Figuren auf ähnliche Weise mit der *Mise-en-scène*,<sup>369</sup> wie es im Shōjo mit seiner charakteristischen Seitengestaltung, in der sich Hintergrund und Vordergrund durchdringen, zu beobachten ist. Zumal auch hier wie dort die Hintergründe allein das Psychische, die innere Dramatik verstärken und hervorholen. Und auch der expressionistische Stummfilm, seine Montage, arbeitet vorwiegend mit diesen Juxtapositionen, also Gegenüberstellungen von Gesichtern,<sup>370</sup> was im Mädchen-Manga dem Panelarrangement – *komawari* –<sup>371</sup> auf einer Seite entspricht. Ein Beispiel für diese gegenüberstellende Anordnung von nur Gesichtern ist gleich zu Beginn des Shōjo-Klassikers *BERUSAIYU NO BARA (DIE ROSEN VON VERSAILLES. DIE ABENTEUER DER LADY OSCAR, 1972-1973)*<sup>372</sup> zu sehen, als sich die Hauptfiguren *Oscar François de Jarjayes* und die historische Marie Antoinette zum ersten Mal begegnen, oder Marie Antoinette ihrem Gatten, dem Dauphin Louis XV. von Frankreich, gegenübertritt und schließlich ihrer Rivalin, der *Madame Dubarry*.<sup>373</sup> In diesen drei Szenen wird die Handlung lediglich in Großaufnahmen der Handlungssubjekte umgebrochen, also der emotionale Gehalt ausschließlich durch das ‚Close-up‘ vergrößert und als Handlung ausgewiesen. Im Shōjo herrscht durch die oft dadurch redundant wirkende Struktur von Juxtapositionen eine – ganz im Gegensatz zum Jungen-Manga stehende – Langsamkeit in der Panelmontage vor, gleichwie sie im expressionistischen Stummfilm zu beobachten war, der seine Dramatik auch eher durch die Kamera- und Objektentfesselung erzeugte, anstatt durch die Montage, wie sie dann allerdings eher im Jungen-Manga in die Linienführung übersetzt wurde. Schließlich wird die entfesselte Kamera, wie gesagt, einer Person im Filmbild umgeschnallt, dem Darsteller einfach vor den Bauch gebunden, und beginnt von dort aus schlierende, außer Kontrolle geratene Bilder zu produzieren, sodaß sich auch im Mädchen-Manga die entfesselte Kamera auswirkt, und zwar im Endlosigkeitseindruck der Raumgestaltung. Ausdruckslinien, wie sie als Zeichen der Entfesselung im Gekiga/Shōnen vorkommen, sind im Shōjo dagegen selten. Eher gibt es ornamental schwebende Banderolen und andere Musterungen, die sowohl die Binnenstruktur der Panels aber auch den oft großzügigen Raum um die Panels herum durchziehen.

Wie die Figuren im expressionistischen Stummfilm werden auch die Manga-Figuren flächig dargestellt. Oft durchbrechen sie das Panelschema. Die Flächigkeit ist durch Lichtgebung, Lichtreflexe (im Shōjo Sterne, Strahlen, Glimmerregen) und die gezeichneten Schatten effektiert,<sup>374</sup> was im Shōjo außerdem vielfach durch den Gebrauch von Rasterfolien bewirkt wird. Um das Bild expressiv aufzuladen, teilen sich Stummfilm und Manga ein weiteres

<sup>369</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: *Film History. An Introduction*. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 111, 112.

<sup>370</sup> Ebd. S. 112.

<sup>371</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 123.

<sup>372</sup> IKEDA Riyoko: Vorwort. In: IKEDA Riyoko: *Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 5.

<sup>373</sup> IKEDA Riyoko: *Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 54ff, S. 74, S. 75ff.

<sup>374</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: *Film History. An Introduction*. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 113, S. S. 114.

Verfahren: Im Stummfilm wie auch noch im Film noir wird die Dramatik oft durch extreme Blickwinkel herbeigeführt; ein die Vertikale betonendes Stilmittel, das sich aber über den gesamten Manga- und Animebereich erstreckt und nicht nur den Mädchen-Manga vorbehalten ist (Kapitel *Diagonalkompositionen/Vertikalität*).

Im Anime ist das Geschehen ebenfalls hochgradig subjektiv aufgeladen und u.a. ein Effekt aus den überdimensionierten Seelenaugen, wie er zunächst im Shōjo vorgestellt wurde, sich jedoch heute gleichwohl auf den Manga- und Animesektor ausgeweitet hat; zumal der Seelenglanz der Augen auch schon eine wichtige Ausdrucksmöglichkeit im *klassisch-expressionistischen* Stummfilm darstellte – zum Beispiel beim *Gretchen* in Murnaus FAUST – und hier wie dort vor allem durch ‚Close-up‘-Ästhetik mit zauberisch glimmendem Filmlicht betont wird.<sup>375</sup>

Schwebend, fast schon wie als Zwischentitel zu betrachten, stellt sich im Shōjo-Manga oft die das Subjektive unterstreichende, in inneren Monologen gehaltene (Block-) Kommentarebene<sup>376</sup> dar. Die Figuren sind ehemals mehr innerlich, selbst wenn sie Dialoge haben. Die Komplexität einer solch psychischen Bildaufteilung erfordert wie im expressionistischen Stummfilm den gesteigerten Einsatz von Schattierungen und Kontrasten. Die Narration folgt romantischen, sentimental ‚Plotideen‘, und<sup>377</sup> oftmals handelt es sich auch inhaltlich um ein Einfrieren von Zeit, um ein elegisches „Moratorium“<sup>378</sup> der Jugend. So auch in BERUSAIYU NO BARA, wo immer wieder, an Höhepunkten der Handlung, wehmütig auf das Vergangene zurückgeblickt wird.

Schon Béla Balázs bringt in DER GEIST DES FILMS (1926) den Verlust des Raum-Zeitgefühls, das mit dem Motiv des Moratoriums im Shōjo-Manga korrespondierende Einfrieren von Zeit und dadurch evozierte Eintauchen in eine Welt voller Emotionen, mit der Großaufnahme in Verbindung:

„Dem Gesicht gegenüber befinden wir uns nicht mehr im Raum. Eine neue Dimension öffnet sich uns: die *Physiognomie*. Daß die Augen oben, der Mund unten, daß diese Falten rechts, jene links liegen, hat keine räumliche Bedeutung mehr. Denn wir sehen nur einen Ausdruck. Wir sehen Empfindungen und Gedanken. Wir sehen etwas, was nicht im Raume ist. (...) Henri Bergsons Analyse der »Dauer« (*durée*) und der Zeit werden uns zum Verständnis dieser neuen Dimension verhelfen.“<sup>379</sup>

Die Unendlichkeit von Vorder- und Hintergrund war ein vertrautes Darstellungsmittel der Malerei auf den japanischen Stellschirmen, *byōbu*, zum Beispiel der Rin-Schule, mit ihren die Unendlichkeit spiegelnden Goldhintergründen oder der Weiße/Schwärze, wie schon anhand der dies als Metapher des Kosmos in die Science Fiction überführt habenden Manga von Takemiya Keiko erwähnt.

Dem begegnen wir wieder in DIE ROSEN VON VERSAILLES. In diesem Manga wird die überzeitliche Liebe im historischen Sturm der Französischen Revolution thematisiert. Marie

---

<sup>375</sup> Ebd. S. 114.

<sup>376</sup> DOLLE-WEINKAUFF Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland nach 1945. Weinheim, Basel: Beltz Verlag, 1990. S. 326.

<sup>377</sup> Siehe auch: LEVI Antonia: Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996. S. 12.

<sup>378</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 96, S. 101.

<sup>379</sup> BALÁZS Béla: Der Geist des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001. S. 16- S. 17.

Antoinette sagt kurz vor ihrer Hinrichtung in Gedanken an den physisch abwesenden Hans Axel von Fersen: „alles führt mich zu dir...jenseits von Raum und Zeit“.<sup>380</sup> Gepaart mit dem Sternglanz ihrer Augen, hier ihrer gänzlich weiß dargestellten Silhouette im klassizistischen Göttinnengewand, bzw. jugendstilartig wallendem Reformkleid, die sich mit der von ihr räumlich getrennten weißen, aus ihren Gedanken gebildeten Figur des Geliebten Axel von Fersen überschneidet, wird auch an die Unendlichkeit des Hintergrund-Vordergrundspiels erinnert. Dies nimmt das Dekor von Takemiya Keikos fünf Jahre später entstandenem SF-Manga CHIKYŪ E vorweg, nur, daß hier nicht das Überzeitliche des Alls, sondern die Raum und Zeit überwindende Dimension des Geschichtlichen geschildert wird. Darstellerisch wird dabei der Jugendstil von Klimt oder Beardsley wach, wo dieser Unendlichkeitsgedanke bereits in die europäische Moderne emuliert wurde, sich aber aus den japonistischen Goldhintergründen auf Stellschirmen oder traditionellen Bild-Formen wie dem *yamato'e* der Heian-Zeit speiste.

Sehr charakteristisch hierfür ist das Manga ASAKIYUMEMISHI von Yamato Waki,<sup>381</sup> das Zeit und Raum nun in tatsächlich in die Vergangenheit entrückt: in eine idealisierte, ästhetisierte Heian-Periode. Damit konnte Yamato Waki traditionelle Räume und Räumlichkeiten darstellen, die von eben jenen für die Moderne so impulsgebenden *byōbu* parzelliert wurden. Und das wiederum entspricht kongenial dem parzellierenden Seitenaufbau typischer Shōjo-Manga. Darüber hinaus wird in diesem Manga der emanzipatorische Ansatz der weiblichen Manga-Zeichnerinnen deutlich, der impulsgebend für die Entwicklung des Shōjo-Manga der Siebziger Jahre des letzten Jahrhunderts war. ASAKIYUMEMISHI knüpft mit seiner Verortung in der Heian-Periode, dieser oft als japanischste aller Zeiten deutbaren Epoche,<sup>382</sup> an eine Ära an, in der sich besonders die Frauen intensiv als Künstlerinnen betätigten.<sup>383</sup> Es ist die Nacherzählung in vier Manga-Bänden des berühmten Klassikers GENJI MONOGATARI, einem der ersten psychologischen Romane, geschaffen von der Hofdame Murasaki Shikibu. Auch hier dominieren jedoch die mit der Filmästhetik in Verbindung zu bringenden Stilmittel, vor allem die Großaufnahmen von Gesichtern, gerahmt von heianzeitlich ornamental wallendem, langem Haar.

Besonders relevant im Hinblick auf ASAKIYUMEMISHI und vor allem auf BERUSAIYU NO BARA ist deshalb, was Balázs über den durch die *Nordisk* auch im Dunstkreis des Weimarer Kinos (und expressionistischen Stummfilmes) arbeitenden Regisseur Carl Theodor Dreyer – sein mit dem Drehbuch Thea von Harbous entstandener Film MICHAEL (1924) oder das ebenfalls deutsche und somnambule Tonfilm-Meisterwerk VAMPYR – DER TRAUM DES ALLAN GRAY (1932) zeugen von dieser Verwandtschaft – aussagt:

<sup>380</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 147.

<sup>381</sup> YAMATO Waki: The Tale of Genji. Stars. Part One. Band 1. Tōkyō: Kodansha, 1993., YAMATO Waki: The Tale of Genji. Stars. Part Two. Band 2. Tōkyō: Kodansha, 1993., YAMATO Waki: The Tale of Genji. Flowers. Part One. Band 3. Tōkyō: Kodansha, 1993., YAMATO Waki: The Tale of Genji. Flowers. Part Two. Band 4. Tōkyō: Kodansha, 1993.

<sup>382</sup> ALBIG Jörg-Uwe: Am Hof der Sorglosen. In: GAEDE Peter Matthias (Hg.): Geo-Epoche. Das kaiserliche Japan. Hamburg: Gruner und Jahr Verlag, Ausgabe/Nr. 21, 2006. S. 40.

<sup>383</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 125.

„Es war bereits möglich, einen gewaltigen Film von wildem, leidenschaftlichem Kampf auf Leben und Tod *nur mit Gesichtern* darzustellen. Dreyers *Jungfrau von Orléans*. Die aufpeitschende, erschütternde, lange Szene der Inquisition. Fünfzig Menschen sitzen die ganze Zeit am selben Platz. Tausend Meter hindurch nur Köpfe. Ohne Raum. Aber der Raum wird uns gar nicht gegenwärtig. Wozu auch? Hier wird nicht geritten und nicht geboxt. Diese tobenden Leidenschaften, Gedanken, Überzeugungen prallen nicht im Raum aufeinander. Und doch ist dieses gefährliche Duell, in dem sich nicht Klingen, sondern Blicke kreuzen, von atemraubender Spannung, zwei Stunden lang. Denn wir sehen jeden Angriff und jede Parade, jede Finte, jeden Stoß des Geistes, und wir sehen jede Wunde, die die Seele bekommt. Dieser Film spielt sich in einer anderen Dimension ab als die Cowboyfilme oder die Alpenfilme. Das machte die Nähe der Kamera möglich.“<sup>384</sup>

Dreyers Stummfilm *LA PASSION DE JEANNE D'ARC* aus dem Jahr 1928 mit seinen emotionsgeladenen Großaufnahmen kreuzt damit bezeichnenderweise ein weiteres, immer wiederkehrendes Moment des Shōjo-Manga: Nämlich neben der Situierung seiner Schauplätze sowohl in der japanischen, als auch in der europäischen, märchenhaften Vergangenheit und – wie in *BERUSAIYU NO BARA* – die darin eingebettete Androgynie-Kernerzählung mit einer maskulin kurzgeschorenen Hauptdarstellerin und der Intertextualität des Jeanne d'Arc-Ritterthemas.<sup>385</sup> Sowohl Tezuka Osamu ebenfalls als Transgeschlechtlichkeitsstoff angelegtes *RIBON NO KISHI* (allerdings bereits aus den Fünfziger Jahren und damit als Vorbild der Shōjo der Siebziger des letzten Jahrhunderts betrachtbar) als auch *BERUSAIYU NO BARA* beziehen sich deshalb wohl auf die historische Frauenfigur der Johanna von Orléans in Männerkleidung,<sup>386</sup> die Dreyer schon im Stummfilm – wie es konstituierend für das Shōjo-Manga geblieben ist – vorwiegend in Großaufnahmen zeigte.

Das Stummfilm-Œuvre Carl Theodor Dreyers bedient noch eine mit der Androgynie in Verbindung stehende Tendenz des Shōjo-Manga. In seinem deutschen Film *MICHAEL* nähert er sich dem damaligen Tabuthema Homosexualität. In Japan im Manga als Tabu hochstilisiert, ist es jedoch zu einer inhaltlichen Domäne des Shōjo avanciert. Später ist aus der aus dem Mädchen-Manga hervorgegangenen Thematisierung der gleichgeschlechtlichen Liebe sogar ein eigenes Subgenre hervorgegangen: das bereits in Zusammenhang mit Takemiya Keikos Manga erwähnte *shōnen ai*.

Hagio Moto gehört der gleichen Künstlerinnengeneration an wie Takemiya Keiko oder Ikeda Riyoko. Sie sind Zeichnerinnen aus dem Kreis der „24er“ – also im Jahr 24 der Shōwa-Zeit –, 1949, geboren. Zu diesem Kreis gehören noch Satonaka Machiko, Miuchi Suzue und Yamagishi

---

<sup>384</sup> BALÁZS Béla: *Der Geist des Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001. S. 18.

<sup>385</sup> Anmerkung: Zur gleichen Zeit wie die evolvierenden Mädchen-Manga der 1970er ist der sich ebenfalls auf Jeanne d'Arc beziehende, sehr jugendstilhafte japanische Animationsfilm, *KANASHIMI NO BERADONA (DIE TRAGÖDIE DER BELLADONNA)* 1973 unter der Regie von Yamamoto Ei'ichi entstanden, welcher wiederum schon bei der auf Tezukas Manga basierenden Anime-Serie *JANGURU TAITEI* mitgewirkt hat.

<sup>386</sup> Vgl.: IKEDA Riyoko: Vorwort. In: IKEDA Riyoko: *Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar*. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 91., TEZUKA Osamu: *Princess Knight*. Band 1-6. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 8.



Ryōko<sup>387</sup> sowie Ōshima Yumiko.<sup>388</sup> Diese machten das Thema der Androgynität und der Transgeschlechtlichkeit in der japanischen Popkultur salonfähig.

Als eine der Ersten führte Hagio Moto im Manga JŪICHIGATSU NO GIMUNAJIUMU (GYMNASIUM IM NOVEMBER, 1971) mit anspielungsreichen Bildern und sensiblen Metaphern das Thema Homosexualität in die Manga-Ästhetik ein. Es spielt darüber hinaus in Deutschland in einem Internat.<sup>389</sup> Mit ihrem leider im Westen nicht übersetzten Manga PŌ NO ICHIZOKU (1972-1976) setzte sie dieses Thema weiter fort. PŌ NO ICHIZOKU ist ein Horrorstoff – die dritte Parallele zu Dreyers Filmen, insbesondere natürlich VAMPYR.<sup>390</sup>

Auch Yamato Waki, obschon sie ein Jahr früher, 1948, geboren wurde,<sup>391</sup> darf zum Umfeld der „24er“ gezählt werden. Die Heian-Zeit, in der sich das am Kaiserhof in Kyōto spielende GENJI MONOGATARI ansiedelt, ist die Ära der effeminierten Männer und deshalb ein Austragungsfeld androgyner Andeutungen:

„Das männliche und das weibliche Ideal von Schönheit kennt kaum noch Unterschiede: Damen wie Herren gefallen durch ihr rundes, weißes Gesicht, den kleinen Mund, die schmalen Augen. Die androgynen Dandys von Heian parfümieren großzügig Haare und Kleidung, weinen über den Abschied von der Geliebten, den Sonnenaufgang oder die Einsamkeit des Nachbarn und pudern ihre Gesichter mit einer Mischung aus Kupferchlorid und weißem Blei. (...) Auch das Nahen des vortrefflichen Genji erkennen die Frauen bereits an dem „üppigen Wohlgeruch seines Gewandes“; den er selbst komponiert und nach dem Vorbild der alten Kaiser ein Weilchen im Erdboden vergräbt, um das Aroma zu verstärken.“<sup>392</sup>

In dieser Generation sind also verschiedene Strategien zu beobachten, das Thema Androgynie anzugehen. Wie erwähnt rückte Ikeda Riyoko ihre Geschichte schließlich in eine Epoche, in der die Männer Europas ihre Puderquaste tief in schmuckvolle Tiegel tauchten; in das französische Rokoko. Damit überschneidet sich das Manga BERUSAIYU NO BARA mit einem weiteren Klassiker der deutschen Stummfilm-Epoche: Ernst Lubitschs MADAME DUBARRY (1919), der kurz vor der Französischen Revolution endet, in BERUSAIYU NO BARA zieht sich die Handlung dann noch in die Revolution hinein.

Anders als der Lubitsch-Stummfilm, steht hier jedoch das Schicksal der Marie Antoinette im Mittelpunkt. Jene im Film von Pola Negri verkörperte Gespielin Ludwig des XV., Gräfin Marie Jeanne Du Barry, ist im Manga die grausam-intrigante Gegenspielerin der Dauphine Marie Antoinette, *Madame Dubarry*, die jedoch bald, als Marie Antoinette Königin wird, von der Bühne des Manga abgehen muß, auf der eine weitere Intrigantin erscheint: Die ehrgeizige und kokette *Jeanne*, mit ebenso tiefschwarzem Haar wie die Filmdiva Pola Negri, der Lubitsch-

---

<sup>387</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 111.

<sup>388</sup> MASAMI Toki: Shōjo Manga! Girl's Comics! A Mirror of Girl's Dreams. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 26.

<sup>389</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 114, S. 182.

<sup>390</sup> Anmerkung: Wie LA PASSION DE JEANNE D'ARC filmte der spätere Filmexilant Rudolph Maté, der auch Kameramann bei dem Film noir-Klassiker GILDA (1946) wie auch Fritz Langs LILIOM (1934) war, diesen durch seine Subjektiven besonders kunstvollen Horrorfilm.

<sup>391</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 191.

<sup>392</sup> ALBIG Jörg-Uwe: Am Hof der Sorglosen. In: GAEDE Peter Matthias (Hg.): Geo-Epoche. Das kaiserliche Japan. Hamburg: Gruner und Jahr Verlag, Ausgabe/Nr. 21, 2006. S. 50.

*Dubarry*, die auf der historischen Figur der *Jeanne de Valois* um die Halsbandaffäre basiert, wobei jenes Collier ja tatsächlich zunächst für die *Madame Dubarry* vorgesehen war, wie auch im Manga geschildert wird.

Bis zu den verwinkelten, zuckerbäckerartigen Kulissendarstellungen der französischen Gäßchen, dem Milieu aus dem die *Dubarry* und auch *Jeanne* entstammen, lassen sich Parallelen zwischen Ikedas und Lubitschs Vorstellungen vom Frankreich im 18. Jahrhundert finden.

Das Hauptthema der Androgynie aber bleibt hier dem Manga *BERUSAIYU NO BARA* und anderen Stummfilmen vorbehalten. Erzählt wird neben den wirklichen historische Figuren und Ereignissen von der fiktiven *Lady Oscar*, die als Junge erzogen wird, eine militärische Laufbahn einschlägt und so zur Beschützerin von Marie Antoinette als deren Leibgardistin am französischen Hof wird, der im Manga die Bühne für das Leiden und Lieben der Hauptfiguren bildet. Dabei knüpft *DIE ROSEN VON VERSAILLES* an eine modernere japanische Darstellungstradition an als *ASAKIYUMEMISHI*. Diese nämlich ist parallel zur Zeit des expressionistischen Stummfilmes, in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts in Japan entstanden: an das erwähnte Takarazuka kagekidan. Von hier aus sollte sich das Androgynie-Thema sowie weiter in die Manga-Kultur verzweigen:

### 3.5.1. Androgynie und Homoerotik

Auch das *bishōnen*-(美少年<sup>393</sup>) Manga oder Anime bildet eine Shōjo-Kategorie. Der *bishōnen*<sup>394</sup>-Stil, der soviel wie „schöner Jungen“<sup>395</sup>-Stil bedeutet, konzentriert sich auf die Darstellung besonders femininer Jünglinge – hoch und schlank an Gestalt mit sanft gerundeter Körperlinie, wie sie schon in den effeminierten Männerfiguren der Manga der 24er zu sehen waren; und natürlich bei den Männer verkörpernden Frauen, den *otokoyaku* im Takarazuka kageki. Die Bishōnen-Darstellung zielt deswegen wieder auf eine weibliche Leserschaft. Historische Vorbilder für den Bishōnen-Typus findet Patrick Drazen in der Figur des Yoshitsune,<sup>396</sup> der auch gern in Kabuki-Stücken behandelt wird, in denen alle Rollen – auch die weiblichen – von Männern übernommen werden. So wird Yoshitsune zumeist explizit im, beim Kabuki vorgesehenen *onnagata*<sup>397</sup> gezeigt, also von einem Frauendarsteller verkörpert.<sup>398</sup> Auf

---

<sup>393</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 36.

<sup>394</sup> LEVI Antonia: *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996. S. 159.

<sup>395</sup> Sachbegriffe. In: *DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN* (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 266.

<sup>396</sup> Anmerkung: Die Brüder Minamoto no Yoritomo (1147-1199) und Minamoto no Yoshitsune (1159-1189) brachten den entscheidenden Vernichtungsschlag gegen den Taira-Clan zuwege, jedoch wird Yoshitsune später von seinem Halbbruder verfolgt und schließlich zum *seppuku* gezwungen. Yoritomo steigt 1192 zum Shōgun in Kamakura auf und installiert dort eine vom kaiserlichen Hof in Kyōto unabhängige Militärregierung. Das ist der Beginn der Kamakura Periode. Vgl.: SCHWAN Friedrich B.: *Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive* -. München: Iudicium Verlag, 2003. S. 603-S. 607.

<sup>397</sup> Anmerkung: „Männlicher Schauspieler {m}, der Frauenrollen spielt.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=33742>.

<sup>398</sup> DRAZEN Patrick: *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 92.

diese Weise wird Yoshitsune im Kabuki, entgegen seinem tatsächlichen historischen Aussehen als zierlicher, effeminierter Jüngling charakterisiert, aber auch mit außerordentlichen Schwertkampffähigkeiten ausgestattet.

In der 18-bändigen Manga-Serie FUSHIGI YŪGI GEMBU KAIKEN (FUSHIGI YUGI, 1992-1996) von Watase Yū klingt die Bishōnen-Darstellungsweise an. Die sich auf die Oberschule vorbereitende Protagonistin *Miaka* gerät durch das Buch *Das Reich der vier Götter* in eine andere, chinesische Phantasiewelt, fernab der anstrengenden Schulprüfungen. Der in der Manga-Kultur und besonders seit dem *yōkaigaku* ab der Meiji-Zeit so zentrale Begriff *fushigi* beschreibt das Mysteriöse, Übernatürliche, Phantastische<sup>399</sup> und ist demnach eine inhaltliche Bezugslinie zum expressionistischen Stummfilm mit seinem ebenfalls übersinnlichen Charakter. Hier ähnelt die Struktur frappierend der Erfolgsserie SENGOKU OTOGIZŌSHI INU YASHA, in der auch die Heldin *Kagome* mit der japanischen Gegenwart verbunden ist und sich jedesmal erneut dort zurechtfinden, dem hohen Leistungsdruck japanischer Schüler stellen muß, wenn sie wieder aus der eskapistischen Traumwelt zurückkehrt. So auch *Miaka* aus FUSHIGI YŪGI: Im Land *Kounan* erhält *Miaka* die Aufgabe, den Phönixgott *Suzaku*, ein Sternbild am Südhimmel, mit Hilfe von Figuren, die zugleich die Sterne dieser Konstellation darstellen und *seishi* genannt werden, zu sammeln und schließlich zu beschwören.<sup>400</sup> Das Bild des Sternes ist hier ein Leitthema und so wird *Miaka* von besonders schönen Sternen, dem Jüngling *Tamahome*, in den sie sich verliebt, auf ihrer Suche begleitet. Sie wird von dem langhaarigen Kaiser *Hotohori* umworben, der so berückend ist, daß *Miaka* ihn bei der ersten Begegnung für eine Frau hält.<sup>401</sup> Im zweiten Teil stellt sich dann auch noch heraus, daß *Miakas* dritter Begleiterstern, die schöne Hofdame *Nuriko*, ebenfalls ein junger Mann ist, der sich aber wiederum in *Hotohori* verliebt hat<sup>402</sup> – ein eskapistischer Schulmädchentraum unter dem Paradigma des *shōjo bunka*, der Mädchen-Kultur mit ihrer auf die weiblichen Rezipienten abgestimmten Magazin-Landschaft. Durch kompliziert-komische Verwicklungen wird die Protagonistin immer weiter zum Schmöckern in dem Buch *Das Reich der vier Götter* veranlaßt, das sie aus dem harten Schulalltag und ihren familiären Problemen in der realen Manga-Welt entführt. So geht es ihr wie ihre Manga-Leserinnen, die den gleichen Leistungsdruck im wirklichen Leben teilen und nun in eine Traumrealität ausweichen dürfen.

Das ‚Gender bending‘,<sup>403</sup> wie es in FUSHIGI YŪGI durch die Figur *Nuriko* verkörpert wird, ist außerdem in die Fan-Praktik des *kosupurei*<sup>404</sup> eingeflossen. Dort, im Costume Play, verkleiden und schminken sich diese männlichen und weiblichen Cosplayer, kurz *reiyā*,<sup>405</sup> wie ihre Lieblingsfiguren aus Manga, Anime, Game, photographieren und präsentieren sich gegenseitig

---

<sup>399</sup> Vgl.: FIGAL Gerald: *Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham, London: Duke University Press, 1999. S. 5.

<sup>400</sup> WATASE Yū: *Fushigi Yuugi*. Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2001. S. 92ff, S. 107ff.

<sup>401</sup> Ebd. S. 86-S. 91.

<sup>402</sup> Vgl.: WATASE Yū: *Fushigi Yuugi*. Band 2. Berlin: Egmont Verlag, 2001. S. 33-S.34ff.

<sup>403</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 85.

<sup>404</sup> VOLLBRECHT Ralf: *Anime. Ein Phänomen aus Japan*. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 35.

<sup>405</sup> Ebd. S. 193.

auf Anime-Conventions/Cons, die auf Japanisch *event* (*ebento*) genannt werden.<sup>406</sup> In Japan bezeichnen sich die dort posierenden Camera Kids als *kamerakozō*, *kameko* oder *kamerazoku*.<sup>407</sup> Auch dieses Cosplay ist eine Hervorhebung des Mode- und Designaspektes, jenes Moments des Aufhübschens – *oshare* –, das schon in der Mädchen-Magazinkultur der (Vor-)Kriegsjahre in Japan existierte. Auch ist das Costume Play eine Versetzung der Verwandlungsszene, des *henshin* aus dem Magical Girl-Kontext in die Wirklichkeit. Das Phantastische wird in die Realität geholt, so wie es in der Serie FUSHIGI YŪGI das magische Buch vermag, was sicherlich der Sehnsucht ganzer Generationen weiblicher Fantasy-Leserinnen entgegenkommt. Neben der Freude am sich Herausputzen und an der Metamorphose bietet das *kosupurei* darüber hinaus Möglichkeiten geschlechtlicher Umkodierung, also Möglichkeiten der kurzfristigen Verwandlung der Geschlechtsidentität. Kosupurei trägt demzufolge, neben Entsprechungen zur transgeschlechtlichen japanischen Bühnentradition des männerdominierten Kabuki und Nō, dem die frauendominierte Takarazuka-Revue und die Mischform des Butō gegenüberstehen, weiter zum Ineinanderfließen von männlichen und weiblichen Rollenverständnissen, des Rollentauschs bei.

In Rückkopplung zum Cosplay hat sich die Manga-Kultur mitentwickelt. Sie hat sich mit den differenzierten Rollenangeboten und damit korrespondierenden, oft die Androgynie unterstreichenden Kostümen weiter diversifiziert und das davon ableitbare gegengeschlechtlichen Crossplay – *kurosupurei*<sup>408</sup> hervorgebracht. So werden sich als weibliche *kyara*<sup>409</sup> verkleidende männliche Cosplayer *josoko*<sup>410</sup> genannt, weibliche, die sich als männliche Figuren verkleiden, *dansō*.<sup>411</sup> Solcherlei Kostüme fallen besonders phantastisch aus, wenn, wie im expressionistischen Stummfilm, sich dazu die Genrespezifika aus sowohl Fantasy als auch SF miteinander vermischen und als extrahierte Mise-en-scène, die Genregrenzen diffundieren. So karikiert Miyazaki Hayao in seinem Anime HAURU NO UGOKU SHIRO (HOWL'S MOVING CASTLE, 2004) mit der ins Eitle spielenden männlichen Hauptfigur *Hauru*, dem kühlen unnahbaren Zauberer, der oft mit seiner elaborierten Frisur beschäftigt ist, mittlerweile schon den etablierten Bishōnen-Typus.

Der ‚Gender bending‘- Manga-Klassiker SHŌJO KAKUMEI UTENA (REVOLUTIONARY GIRL UTENA,<sup>412</sup> 1996-1997) von Saitō Chiho bildet mit der androgynen Heldin *Utena* eine Metaebene dieser Stilistik und zeigt mit seinem Seitenblick zum Takarazuka kageki, daß die androgyne Frau tatsächlich alle Eigenschaften des Bishōnen besitzt. Deswegen weisen Dansō, also Frauen, die sich als männliche Figuren zurechtmachen, ebenfalls in erster Linie die Merkmale des Bishōnen auf.

---

<sup>406</sup> Ebd. S. 49.

<sup>407</sup> Ebd. S. 114.

<sup>408</sup> Ebd. S. 53.

<sup>409</sup> Ebd. 125.

<sup>410</sup> Ebd. S. 110.

<sup>411</sup> Ebd. S. 60.

<sup>412</sup> Vgl.: SAITŌ Chiho: Utena. Revolutionary Girl. Band 1-4ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.

Die Steigerung des Bishōnen-Stils ist das erwähnte Genre *shōnenai*<sup>413</sup> (少年愛<sup>414</sup>) – das in FUSHIGI YŪGI auch durch die Verliebtheit der Figur *Nuriko* in ihren/seinen Kaiser *Hotohori* anklingt. Denn Shōnenai zielt auf die Darstellung der Liebe zwischen ebenfalls bildschönen, sensiblen, oft sehr androgyn gezeichneten Männern/Jünglingen ab. Dieses Subgenre der Darstellung homosexueller Liebe richtet sich also auch an Mädchen und heranwachsende Frauen als Zielgruppe.

Das Manga KAZE TO KI NO UTA (SONG OF WIND AND TREES) von Takemiya Keiko, der Zeichnerin von CHIKYŪ E. (TO TERRA), hat dem Shōnenai mit der sentimentalen Geschichte über die Liebe zwischen dem schönen *Gilbert* und dem aristokratisch-feurigen Halbzeiguner *Serge* und mit seinen nunmehr expliziten Liebesszenen im Jahr 1976 zum Durchbruch verholfen. So hat Takemiya Keiko, die Schöpferin der stummfilmhaft telepathischen *Mu* in CHIKYŪ E., auch die anklingende Homoerotik in den Manga Hagio Motos, ihrem in Deutschland spielenden JŪICHIGATSU NO GIMUNAJIUMU, weitergeführt und gesteigert. Besonders das Magazin *JUNE* spezialisiert sich auf Shōnenai, und Takemiya Keiko gestaltete lange dessen Titelbilder.<sup>415</sup>

Äußerst prototypisch sind auch die von der ultimativen Bishōnen-Liebe erzählenden und im Magazin *MARGARETTO* (das schon Ikeda Riyokos BERUSAIYU NO BARA herausbrachte) veröffentlichten Manga-Serien ZETSUAI – 1989 – (1989-1991)<sup>416</sup> und BRONZE ZETSUAI SINCE 1989 (1992-2006).<sup>417</sup> Deren Zeichnerin Ozaki Minami gebärdet sich selbst als exzentrische Femme fatale,<sup>418</sup> während sie die endlose Fieberkurve der Liebesleidenschaft zwischen dem Fußballstar *Takuto Izumi* und dem Popsänger *Koji Nanjo* darstellt.

Yoshida Akimi verbindet mit ihrer Manga-Serie BANANA FISH (1985-1994) den ‚Liebesplot‘ zwischen dem aufsässigen New Yorker juvenile delinquent *Ash* und dem jungen japanischen Polizisten *Eiji* sogar mit einer spannenden und knallharten ‚Detective Thriller‘-Geschichte; auch dies eine Spielart von Shōnenai und zugleich ein weiterer Klassiker dieses Shōjo-Subgenres.

Geschlechtlich vollkommen überkreuz her geht es schließlich in TENSHI KINRYŌKU (ANGEL SANCTUARY, 1994-2000),<sup>419</sup> das, wie der expressionistische GOLEM-Stoff, die

---

<sup>413</sup> ZANK Dinah: Girls Only? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 150.

<sup>414</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 207.

<sup>415</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): Manga Design. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 310.

<sup>416</sup> OZAKI Minami: Zetsuai 1989. Band 1-3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000.

<sup>417</sup> OZAKI Minami: Zetsuai Since 1989. Band 1-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001., OZAKI Minami: Zetsuai Since 1989. Band 5-9. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.

<sup>418</sup> Vgl.: Minami Ozaki. Zwischen Mainstream und Underground. In: OZAKI Minami: Zetsuai 1989. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000. S. 182ff.

<sup>419</sup> YUKI Kaori: Angel Sanctuary. Band 1-5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001., YUKI Kaori: Angel Sanctuary. Band 6-11. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002., YUKI Kaori: Angel Sanctuary. Band 12-17. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003., YUKI Kaori: Angel Sanctuary. Band 18-20. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

Mystik der Kabbala<sup>420</sup> thematisiert. Hier bekämpfen sich Heerscharen von Engeln und Dämonen. Himmel und Hölle werden jeweils angeführt von dem „inorganischen Engel“ *Rosiel* (Himmel) und *Alexiel*,<sup>421</sup> seiner Zwillingschwester, dem gefallenem „organischen Engel“<sup>422</sup> (Dämonenreich). *Alexiels* Seele ist im Leib der Hauptfigur *Setsuna Mudo* geborgen, der wiederum eine inzestuöse Liebesbeziehung zu seiner Schwester *Sara* pflegt. Auch *Alexiels* Bruder *Rosiel* ist im letzten Kampf zwischen Engeln und Dämonen vom gefallenem *Alexiel* in der Erde versiegelt worden und muß erst wieder von seinem Liebhaber und Anhänger *Katan* befreit werden. Daraufhin gerät der *Alexiels* Seele beherbergende *Setsuna* gänzlich in die gegeneinanderlaufenden Konfliktlinien von (Erz-)Engeln und Dämonen. Er muß den Tod von *Sara* miterleben, den er rückgängig machen will, indem er sich in den von Erzengel *Uriel* bewachten Hades begibt.

In diesem Manga (auch als Anime verfilmt) hat die Mangaka Yuki Kaori großes Vergnügen daran, mit der Geschlechtsidentität vieler ihrer Figuren zu spielen und den Leser insbesondere über jene der Hauptfigur *Rosiel*, dem männlichen Engel mit wallenden Haaren und einem wunderschönen, femininen Antlitz,<sup>423</sup> im Unklaren zu lassen. Lange gibt sie ebenso wenig das Geschlecht der Dämonin *Kurai*<sup>424</sup> und ihres Gefährten *Arakune* preis, der sich dann als ein männlicher, transsexuell orientierter Dämon in Damenkleidern erweist.<sup>425</sup> Die sich ohnehin geschwisterlich-gegengeschlechtlich kreuzenden Figuren-, Schicksals- und Liebeskonstellationen und konstruierten Tabubrüche werden in TENSHI KINRYŌKU folglich mit sich noch einmal dazu ‚crossgendernden‘ Paargruppierungen gegeneinandergestellt. Hier zeigt sich die japanische Popkultur von ihrer besten Seite. Althergebrachte westliche Darstellungstraditionen, jüdische und christliche Ikonographien, werden vollkommen wertfrei, areligiös und sinnentleert durcheinanderwürfelt und genauso frei alle Geschlechtszuschreibungen umkodiert. Es entsteht so eine losgelöste, immaterielle und popkulturelle Sphäre, der es immer wieder gelingt, eine Kettenreaktion von einander ablösenden Verfremdungseffekten in Gang zu setzen.

Der Begriff *yaoi*<sup>426</sup> (ヤオイ<sup>427</sup>) ist dem Shōnenai-Genre zugeordnet und bezieht sich auf einen Manga- oder Anime-Serientypus, der einen ‚daily soap‘-ähnlichen Aufbau hat und die

---

<sup>420</sup> Anmerkung. Gerade im Anhang einiger Manga dieser Serie wird viel Wert auf die Beschreibung des (Zahlen-)Systems der Kabbala und die Hierarchien der Sphären dieser Fantasywelt gelegt. Dies erinnert sehr an die Erklärung von Regelsystemen im ‚Role Playing Game‘ oder im Genre des Rollenspiels, auf welchem diese Computerspielgattung basiert, zumal in ANGEL SANCTUARY auch das fiktive Game *Angel Sanctuary* gespielt wird. Vgl. YUKI Kaori: *Angel Sanctuary*. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

<sup>421</sup> YUKI Kaori: *Angel Sanctuary*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 160.

<sup>422</sup> Ebd. S. 183.

<sup>423</sup> Ebd. S. 83, S. 153, S. 154.

<sup>424</sup> YUKI Kaori: *Angel Sanctuary*. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 66-S.67.

<sup>425</sup> YUKI Kaori: *Angel Sanctuary*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 59.

<sup>426</sup> ZANK Dinah: *Girls Only? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime*. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 151.

<sup>426</sup> Ebd. S. 150.

<sup>427</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 238.

Entwicklung der sexuellen Beziehung der männlichen Figuren zueinander in den Mittelpunkt der Handlung stellt. Yaoi bildet sich aus den Anfangsbuchstaben der Phrase „*yama nashi ochi nashi imi nashi*“, was das narrative Konzept dieser Serien auf den Punkt bringt: „kein Höhepunkt, keine Pointe, keine Bedeutung“.<sup>428</sup> Bei den Machern und Rezipienten von *yaoi* handelt es sich oft um junge Frauen, die sich selbst karikierend als *fujoshi*<sup>429</sup> oder „verdorbene Mädchen“<sup>430</sup> (腐女子)<sup>431</sup> bezeichnen.

Der Genrebegriff *yuri* (百合<sup>432</sup>), also Lilie, die „Reinheit der Mädchenseele“ symbolisierend,<sup>433</sup> verweist darauf, daß diese Anime und Manga die romantische Liebe zwischen Frauen oder Mädchen zum Inhalt haben, männliche wie weibliche Rezipienten ansprechen. Als Gegenstück dazu gibt es, wie bei der Kategorie Shōnenai und Yaoi, das *shōjoai* (少女愛<sup>434</sup>).<sup>435</sup> Im Vordergrund hier steht Liebe und Romantik zwischen Frauen und Mädchen, an deren Darstellung sich wiederum eher Männer delectieren.<sup>436</sup> Die Manga-Serien *HEN* und *HEN* spiegeln noch mal das Verhältnis der Genres Shōnenai und Shōjoai zueinander: Der Zeichner von *GANTSU* (*GANTZ*<sup>437</sup>, ab 2000), Oku Hiroya, erzählt in *HEN* (STRANGE, 1988-1992) von einem jungen Mann, der sich in einen zierlich mädchenhaften *bishōnen* verliebt. Die Folgeserie *HEN* (STRANGE LOVE, 1992-1997) kehrt das gleiche körperliche Spiel in eine weibliche Konstellation um – eine rassige Schülerin empfindet Zuneigung zu einer zerbrechlichen *bishōjo*-Mitschülerin.<sup>438</sup> Da das Adjektiv *hen* (変(な)) soviel wie „merkwürdig, seltsam, komisch, ungewöhnlich, verdächtig, verrückt“<sup>439</sup> bedeutet, ist der Titel demnach ein Hinweis auf die im Zentrum stehende homosexuelle Thematik, aber auch auf das erotische *hentai*-Genre; denn beide Manga leben von ihren erotischen Liebesszenen.

Die homoerotischen Manga und Anime üben auch auf westliche Leser eine große Faszination aus, was sich vor allem durch die Exotik der Genderüberlagerung erklären läßt. Doch es gibt gerade auch hier wiederum aufschlußreiche Querverbindungen zum westlichen Kino, insbesondere zum deutschen expressionistischen Stummfilm.

<sup>428</sup> DRAZEN Patrick: *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 89.

<sup>429</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 267.

<sup>430</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache\\_von\\_Anime](http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache_von_Anime) am 24.10.2006 um 18:01 Uhr.

<sup>431</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 79.

<sup>432</sup> Ebd. S. 240.

<sup>433</sup> ZANK Dinah: *Girls Only? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime*. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 155.

<sup>434</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 204.

<sup>435</sup> DRAZEN Patrick: *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 97.

<sup>436</sup> Ebd.

<sup>437</sup> OKU Hiroya: *Gantz*. Band 1ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003.

<sup>438</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): *Manga Design*. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 154.

<sup>439</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=190077>.

Das Science Fiction-Anime AI NO KUSABI ist in dieser Hinsicht besonders hervorzuheben, denn es hat nicht nur homoerotische bzw. homosexuelle Inhaltskomponenten, es steht, wie viele andere Anime und Manga, angeführt von Tezuka Osamu METROPOLISU, in visuellem Zusammenhang zu METROPOLIS:

„*Ai no Kusabi* (1992), das auf dem im Magazin *June* veröffentlichten Fortsetzungsroman von Rieko Yoshihara basiert, findet in einer dystopischen Zukunft statt, die nicht nur der in Schichten unterteilten Gesellschaft von Fritz Langs Klassiker *Metropolis* ähnelt, sondern auch dessen zahlreichen Duplikaten, darunter die abendfüllenden Filme *Grey* und *Appleseed*.<sup>440</sup>

Nicht nur was die zeitgenössische Neudefinition der Geschlechter anbelangt scheint das Anime AI NO KUSABI auf Fritz Langs Film zu rekurrieren. Es geht um die Stadt *Tanagara*, die vom Zentralcomputer *Jupiter* kontrolliert wird. Die weibliche Bevölkerung ist erheblich dezimiert und gehört der Unterschicht an, sodaß gleichgeschlechtlicher Sex eine Freizeitbeschäftigung für Arme geworden ist, während sich die darüber hinaus vollkommen sterilisierte, männliche Oberschicht der homoerotischen Dekadenz hingibt – eine deutliche Analogie zum *Club der Söhne* im Film METROPOLIS. Dort allerdings ohne deutlichen Bezug auf Sexualität.

Homoerotische Themen und Subtexte waren – man sieht dies auch im Stummfilm MICHAEL von Carl Theodor Dreyer – tatsächlich ein großes Faible des Weimarer Kinos und überaus Kennzeichen des Zeitgeistes der freidenkenden Zwanziger Jahre des letzten Jahrhunderts. Zumal dort im christlichen Rahmen die Homosexualität tatsächlich einen erheblichen Tabubruch darstellte, im nicht-christlichen Japan aber eigentlich nie so recht. Diese vermeintlichen Tabubrüche in der japanischen Popkultur werden, wie auch der im Animebereich tätige Ubukata Tō in seinem Vortrag<sup>441</sup> feststellt, oftmals künstlich konstruiert. In der Manga-Serie TENSHI KINRYŌKU wird eigens für die Konstruktion von Tabubrüchen wie Inzest und Homoerotik ein moralischer Bezugsrahmen hochgezogen, ein phantastisches christlich-kabbalistisches Handlungsfeld erzeugt, an dem sich die lustvoll betriebene Unmoral erst reiben kann.

Schon das HAGAKURE (ca. 1710-1716),<sup>442</sup> der Ehrenkodex des Samurai, diktiert von Yamamoto Tsunetomo und aufgeschrieben von Tsuramoto Tashiro, befürwortete die Homosexualität, *shudō*, ganz pragmatisch unter der Bedingung der lebenslangen Treue zum gleichgeschlechtlichen Partner und zum homosexuell steten Lebensweg. Selbst die Beziehung zum Herren wird im HAGAKURE mit einem Liebesverhältnis verglichen,<sup>443</sup> Homosexualität

---

<sup>440</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: *Ai no Kusabi* (1992) based on a novel by Rieko Yoshihara serialized in the magazine *June*, is set in a dystopian future that resembles not only the stratified society of Fritz Lang's classic Film *Metropolis*, but also its many anime counterparts, including the feature films *Grey* and *Appleseed*." Vgl.: DRAZEN Patrick: *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 96.

<sup>441</sup> UBUKATA Tō: Vortrag am 27. September 2007 um 18:30 Uhr, Japanische Botschaft, Berlin.

<sup>442</sup> MUKŌ Takao: Nachwort. In: YAMAMOTO Tsunetomo: *Hagakure. Der Weg des Samurai*. München: Kabel Verlag, 2003. S. 298-S.99.

<sup>443</sup> Vgl.: YAMAMOTO Tsunetomo: *Hagakure. Der Weg des Samurai*. München: Kabel Verlag, 2003. S. 60-S. 61, S. 81.



war also in Japan schon lange akzeptiert und auch im klösterlichen Kontext weit verbreitet,<sup>444</sup> wie zum Beispiel das Manga AKKANBE IKKYŪ von Sakaguchi Hisashi schildert.

Im Weimarer Kino war Homosexualität meist Ausdruck eines neuen freien Lebensgefühls und provokant-ekstatische Offenlegung tabuisierter Geschmacksvorlieben, die noch dazu aus dem §175 unter Verbot gestellt waren. Hat das Shōnenai die Lust an der Provokation durch die Darstellung der gleichgeschlechtlichen Liebe übernommen, zumal auch der GOLEM-Stoff in TENSHI KINRYŌKU angesprochen wird? Hervorzuheben ist jedenfalls für das Weimarer Kino das effeminierte, feinnervige Gebaren Conrad Veidts, seine bloßgestellten Beckenknochen, seinen besessenen Augenhöhlen in CALIGARI, eigentlich all seine Rollen in diesen Jahren, vor allem ANDERS ALS DIE ANDERN (Regie Richard Oswald, 1919) sowie Gösta Ekman in FAUST – EINE DEUTSCHE VOLKSSAGE.

Zu diesem stummfilmhaften Bishōnen-Typus passen Louise Brooks' androgyner Charme, ihre dansō-artige Kurzhaarfrisur und ihre knabenhafte und dennoch sanft geschwungene Tänzerinnenfigur. HEN/HEN – Shōnenai und Shōjoai im *klassisch-expressionistischen* Film. Louise Brooks' Schönheit wurde in den 1920ern zum Vorbild für den Typus des *modan garu* in der japanischen Magazinkultur:

„Die Mädchen ließen sich die Haare schneiden, und zwar so kurz, daß man sie von Burschen nicht unterscheiden konnte, die jungen Männer wiederum rasierten sich die Bärte, um mädchenhafter zu erscheinen (...).“<sup>445</sup>

Zur gleichen Zeit lief in Japan die Takarazuka-Revue an. Louise Brooks' für die Zwanziger Jahre so charakteristische Air, ihr nicht zuletzt durch den Bubikopf so androgyne Ausstrahlung war ein Pendant zur Faszination zur Takarazuka-Darstellerin in ihrer Hosenrolle. Hier, in der Zeit des filmischen Expressionismus, wurde die Transgeschlechtlichkeit Modeerscheinung und damit Teil der Popkultur.

Während der Dreharbeiten zu den Pabst-Filmen mit Louise Brooks verkehrten in der Bar des *Eden Hotels* viele Edelprostituierte, boten Mädchen als Dominas in den Ecken enger Gassen ihren Kunden Flagellation, im *Eldorado* waren „Homosexuelle als Frauen gekleidet“ aufgetreten, hatte es im *Maly* eine Auswahl sowohl femininer als auch „'Collar- and Tie'-Lesben“ gegeben – so erinnert sich Louise Brooks später.<sup>446</sup> Legendar waren die Auftritte der knabenhaft schlanken und hemmungslosen Anita Berber mit ihren *TÄNZEN DES GRAUENS*, *DES LASTERS*, *DER EKSTASE* (1922),<sup>447</sup> *KOKAIN*<sup>448</sup> oder *MORPHIUM*,<sup>449</sup> denn „jede Form des Rauschgifts, Kokain, Morphinum, und Heroin fand reißenden Absatz (...)“ in dieser Zeit.<sup>450</sup>

---

<sup>444</sup> DRAZEN Patrick: *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 61- S. 63.

<sup>445</sup> ZWEIG Stefan: *Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers*. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990. S. 286.

<sup>446</sup> BROOKS Louise: Pabst and Lulu. In: JACCARD Roland (Hg.): *Louise Brooks. Portrait of an Anti-Star*. New York: New York Zoetrope, Editions Phébus, 1986. S. 91.

<sup>447</sup> FISCHER Lothar: *Anita Berber. Göttin der Nacht*. Berlin: Edition Ebersbach, 2006. S. 99.

<sup>448</sup> Ebd. S. 100.

<sup>449</sup> Ebd. S. 103.

<sup>450</sup> ZWEIG Stefan: *Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers*. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990. S. 288.

Anita Berber dichtete über ihre „Geschlechtslosigkeit“<sup>451</sup> und erschien entweder in Smoking und Monokel „à la Berber“<sup>452</sup> (wie später auch Marlene Dietrich), oder in Abendrobe, der sie sich dann meist entledigte. Männer wie Frauen waren ihre Liebespartner.<sup>453</sup> Stefan Zweig beschreibt das tollhausartig „apokalyptische“<sup>454</sup> Gesellschaftsklima in Zeiten der Inflation, das die Berber mit ihren Darbietungen und später denen ihres Partners, des expressionistischen Malers und Choreographen Sebastian Droste,<sup>455</sup> durchtanzte. Ein Abziehbild dieser Szene war das kulturelle Leben des Tōkyō der 1920er mit dem Misemono-Bezirk Asakusa. Geschildert wird es in Edogawa Ranpos OSHI'E TO TABISURU OTOKO oder in Kawabata Yasunaris ASAKUSA KURENAIDAN mit ihrem *eroguronansensu*. So sind in ASAKUSA KURENAIDAN gerade die Szenen mit den vermeintlichen Zwillingen *Yumiko* und *Akikō* so gebaut, daß sie das fluide Übergleiten der Geschlechtsidentitäten dieser Zeit versinnbildlichen; Junge und Mädchen sind eigentlich eine Person.<sup>456</sup> Diesen Stilgriff verwendete später Tezuka Osamu in MW für seine diabolische Figur *Michio Yuki* nochmals: Das Mädchen *Yumiko* beschreibt Kawabata Yasunari deshalb – moderne und traditionelle Erotik-Codes verblendend – folgendermaßen:

„In ihrem nach Jungenart kurzgeschnittenen Nackenhaar kleben noch Reste von weißem Puder.“<sup>457</sup>

Und das sich auch in fernöstlich-westlicher Hinsicht vermischende Treiben in Asakusa wird in der Manier der durch Kawabatas Notizen hervorgebrachten, collagenhaften Handtellerliteratur so geschildert:

„I. Jazz-Tanz »Titina«. II. Acrobatic Tango. III. Nonsense Sketch »He, Mädchen, Mädchen!«. IV. Tanz »La Paloma«. V. Comic Song – elf Szenen hat dieses Variétéprogramm, genau, und die Tänzerinnen zu beiden Seiten der Bühne wechseln so hastig die Kostüme, daß man ihre nackten Brüste sehen kann, ein quirlicher Wechsel im Dunkeln.

Und jetzt kommt VI. Jazz-Tanz »Ginza«.

.....

den Weg entlang, so schmal wie ein Obi  
Matrosenhosen, nachgezogene Brauen  
die Haare im Eton-Schnitt, toll, was  
ein gemasertes Stöckchen schwingend

Den Zylinder auf einem Ohr, in schwarzsamtener Weste, als Krawatte eine rote Schleife, den weißen Kragen weit offen, ein zierliches Spazierstöckchen unter dem Arm – natürlich sind das als Männer verkleidete Schauspielerinnen mit bloßen Beinen. Dann haken sie sich ein bei den strumpflosen Mädchen in Rücken, die ihnen knapp über die Hüften gehen, und alle zusammen

<sup>451</sup> FISCHER Lothar: Anita Berber. Göttin der Nacht. Berlin: Edition Ebersbach, 2006. S. 105.

<sup>452</sup> Ebd. S. 124.

<sup>453</sup> Ebd. S. 88f, S. 95ff.

<sup>454</sup> ZWEIG Stefan: Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990. S. 299.

<sup>455</sup> FISCHER Lothar: Anita Berber. Göttin der Nacht. Berlin: Edition Ebersbach, 2006. S. 41.

<sup>456</sup> Vgl.: KAWABATA Yasunari: Die rote Bande von Asakusa. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999. S. 10, S. 15, S. 23, S. 34, S. 38ff.

<sup>457</sup> Ebd. S. 15.

singen das »Lied der modernen Ginza« und tanzen dabei vorwärts, ganz als spazierten sie die Ginza entlang.<sup>458</sup>

In Berlin äußerte sich dies Erotische, Groteske, Absurde zur selben Zeit auf ganz ähnliche Weise:

„Alle Werte waren verändert, und nicht nur im Materiellen; die Verordnungen des Staates wurden verlacht, keine Sitte, keine Moral respektiert, Berlin verwandelte sich in das Babel der Welt. Bars, Rummelplätze und Schnapsbuden schossen auf wie die Pilze. Was wir in Österreich gesehen, erwies sich nur als mildes und schüchternes Vorspiel des Hexensabbats, denn die Deutschen brachten ihre ganze Vehemenz und Systematik in die Perversion. Den Kurfürstendamm entlang promenierten geschminkte Jungen mit künstlichen Taillen, und nicht nur Professionelle; jeder Gymnasiast wollte sich etwas verdienen, und in den verdunkelten Bars sah man Staatssekretäre und hohe Finanzleute ohne Scham betrunkene Matrosen zärtlich hofieren. Selbst das Rom des Sueton hatte keine solchen Orgien gekannt wie die Berliner Transvestitenbälle, wo Hunderte von Männern in Frauenkleidern und Frauen in Männerkleidung unter den wohlwollenden Blicken der Polizei tanzten.“<sup>459</sup>

Wie kein anderer vermochte Fritz Lang Stefan Zweigs Zeitportraits schon in historischer Nähe filmisch zu visualisieren: So trat die Lasterikone Berber als monokelbewehrte Tänzerin mit „glattgestrichenem Männerkopf“<sup>460</sup> im ersten Teil von Fritz Langs Zeitbild-Stummfilm DR. MABUSE, DER SPIELER in *Schramms Cercle privat* auf, das als Steigerung dieser Darbietung danach noch mit unter dem Tanzboden heimlich versteckten, ausfahrbaren Spieltischen aufwartete.<sup>461</sup> In der an den Nackttänzen des Berliner Nachtlebens orientierten Szene arbeitet Fritz Lang mit silhouettierend ornamentaler Vergitterung, dem ins Frivole geführten Zeigen-nicht-Zeigen-Prinzip, das mit dem nackten Busen der Tänzerin spielt (siehe **Szenenabbildungen 24a**



Abbildung 24a

und **24b** aus dem MABUSE-Stummfilm). Der im



Abbildung 24b

Wanderzirkusmilieu angesiedelte Film NACHTGESTALTEN (Richard Oswald 1919/1920, mit Paul Wegener), einem Magier namens *Kuperus*, der menschliche Gliedmaßen, die selbst nach dem Tod des Körpers nicht verfallen, in Gläsern aufbewahrt und mit ihnen handelt, präfigurierte mit der Berber als *Nella* bereits Tod Brownings FREAKS. NACHTGESTALTEN beschwört E.T.A. Hoffmanns NACHTSTÜCKE herauf und ist damit durchaus im Geschmack der Werke Edogawa Ranpos oder des frühen Kawabata Yasunari.<sup>462</sup>

<sup>458</sup> Ebd. S. 37-S. 38.

<sup>459</sup> ZWEIG Stefan: Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990, S. 298.

<sup>460</sup> Ebd. S. 299.

<sup>461</sup> FISCHER Lothar: Anita Berber. Göttin der Nacht. Berlin: Edition Ebersbach, 2006. S. 80, S. 81.

<sup>462</sup> Ebd. S. 66ff.

Anita Berber trat in *ANDERS ALS DIE ANDERN* auf, und ebenfalls unter Richard Oswalds Regie, in *DIE PROSTITUTION, 1. TEIL – DAS GELBE HAUS* oder *LUCREZIA BORGIA* an der Seite von Conrad Veidt. Auch in *YOSHIWARA, DIE LIEBESSTADT DER JAPANER*, dem Stummfilm von Arthur Bergen aus dem Jahr 1920, zeigt sie ihre erotischen Valeurs.<sup>463</sup> Berühmt war auch ihr *KOREANISCHER TANZ* im Phantasiekostüm. Er war so exotisierend,<sup>464</sup> daß er wiederum dem Auftritt der exotischen Tänzerin in Kinugasa Teinosukes, in der Irrenanstalt spielenden *KURUTTA IPPĒJI* (Drehbuch Kawabata Yasunari) gleicht. Anita Berber wurde ein Jahr vor diesem Film schon im engen roten Kleid und grellem grünen Lidschatten in all ihrer herb saugenden Exzessivität von Otto Dix auf das Gemälde *ANITA BERBER, 1925*<sup>465</sup> (siehe **Abbildung 25a**) gebannt. Zuvor war bereits ein ähnliches Gemälde entstanden. Das *BLAUE REITER*-Mitglied Alexej Jawlensky hatte schon 1909 die lasziv<sup>466</sup> feminine Pose eines männlichen Ausdruckstänzers im knallroten Kleid auf dem *BILDNIS DES TÄNZERS ALEXANDER SACHAROFF* (siehe **Abbildung**



**Abbildung 25a**

**25b**) eingefangen. Signalhaft sind Sacharoffs kokette Androgynität und japanisiert geschminkte Gesichtszüge, in denen weiß und rot, gepaart mit dem schwarzen Haar, dominiert. Der Expressionist Jawlensky war hochgradig von den Nabis, von Vincent van Gogh<sup>467</sup> und ihrem Japonismus beeinflusst.

Die Sequenz auf dem Spielcasinoschiff in *DIE BÜCHSE DER PANDORA* von Georg Wilhelm Pabst, in der Louise Brooks mit der „ersten“, im Kino offen gezeigten lesbischen Frau<sup>468</sup> tanzt und verführt wird, war eine Provokation im Kino. Nicht zu vergessen sind außerdem die Auftritte der Ausdruckstänzerin



**Abbildung 25b**

Valeska Gert – auch sie stieß bereits in der *Tanzschule Sacchetto* auf Anita Berber.<sup>469</sup> Im Pabst-Film *TAGEBUCH EINER VERLORENEN* (1929) sieht man ihr zu, wie sie sich grotesk-frivol an den Leibesertüchtigungen der gefallenen jungen Frauen – darunter Louise Brooks in der Rolle der *Thymian* – in der Erziehungsanstalt in Großaufnahme ergötzt. Wie Kawabata Yasunari im Kapitel *Kurzhaar-O-Soundso* beschreibt, gab es auch im japanischen Asakusa in diesen Jahren viele Kurzhaarige; zum Beispiel *Kurzhaar-Oyumi* oder, wie wieder *Yumiko* mit dem Bubikopf bemerkt:

<sup>463</sup> Ebd. S. 194, S. 195.

<sup>464</sup> Ebd. S. 30, S. 127, S. 136, 140-S. 141.

<sup>465</sup> Ebd. S. 129.

<sup>466</sup> Vgl.: WOLF Norbert: Alexej von Jawlensky. *Bildnis des Tänzers Alexander Sacharoff*. In: WOLF, Norbert, GROSENICK Uta (Hg.): *Expressionismus*. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 48-S. 49.

<sup>467</sup> Ebd. S. 48.

<sup>468</sup> BROOKS Louise: Pabst and Lulu. In: JACCARD Roland (Hg.): *Louise Brooks. Portrait of an Anti-Star*. New York: New York Zoetrope, Editions Phébus, 1986. S. 91.

<sup>469</sup> FISCHER Lothar: *Anita Berber. Göttin der Nacht*. Berlin: Edition Ebersbach, 2006. S. 24-S. 26.

„»() damit eine nicht so leicht aus der Besserungsanstalt abhauen kann, wird ihr der Kopf kahlgeschoren wie einem Mönch...«<sup>470</sup>

Valeska Gert überführte wie Anita Berber ihre provokative Energie als Bühnen- und Salontänzerin in viele bedeutsame *klassisch-expressionistische* Produktionen des Weimarer Kinos (u.a. in *DIE FREUDLOSE GASSE*, 1925 von Pabst, *ALRAUNE*, 1928 von Galeen, *MENSCHEN AM SONNTAG*, 1929/30 von Wilder, Ulmer und Siodmak, *DIE DREIGROSCHENOPER*, 1930/31 wieder von Pabst und nach einem Drehbuch von Béla Balázs). 1926 spielte Valeska Gert in Jean Renoirs Film *NANA* – die gleichnamige modebewußte Erfolgs-Manga-Serie *NANA* trägt nicht zufälligerweise den gleichen Titel. Denn auf kein anderes, den urbanen, Tōkyōter Lebensstil dermaßen zelebrierende Manga, trifft das nicht ins Deutsche übersetzbare englische Wort ‚sophisticated‘ mehr zu, als auf Yazawas *NANA*. Die schicke Coolness, in welcher das *modan garu* der Zwanziger Jahre nunmehr in Kleidern von Vivienne Westwood wieder wachgerufen worden zu sein scheint, deutet zurück auf die Frauendarstellungen, vor allem auf die Gesichter von westlich orientierten Künstlern wie Fukiya Koji, Takehisa Yumeji und Nakahara Jun’ichi. Ōgi Fusami hat im Interview bezüglich der Verbindungslinien zwischen Shōjo-Kultur und den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts ausdrücklich darauf hingewiesen.<sup>471</sup> Durch seinen elegischen, zurückblickenden Tonfall knüpft *NANA* natürlich auch an die Shōjo-Manga der Siebziger Jahre des letzten Jahrhunderts an. Und noch eine Anreihung gibt es: Zwar entspricht der Name *Nana* der Zahl Sieben<sup>472</sup> im Japanischen und damit einmal mehr dem sprachlichem Hang zu einer fast kabbalistischen Zahlenfixiertheit. Das Japanische differenziert eine Unzahl von Wörtern, welche die genaue Anzahl verschiedener Dinge (Bücher, Socken, Dinge, Menschen, Tiere) bezeichnet. *Nana* ist aber auch die, vor Édouard Manets im japanischen Stil gemalten Hintergrundbild posierende Skandalfigur, die berühmte französische Kurtisane Valtesse de la Bigne, die Vorlage für Émile Zolas Roman *NANA* inspirierte. Später wird *Nana* von Valeska Gert in Jean Renoirs Film *NANA* (1926) verkörpert, in dem auch DR. CALIGARI-Darsteller Werner Krauß mitwirkte.

Der groteske<sup>473</sup> japanische „Tanz der Finsternis“, *ankoku butō*,<sup>474</sup> war nicht ohne den von Max Reinhardt entdeckten Harald Kreutzberg denkbar, nicht ohne Rudolph Bode und Valeska Gert

---

<sup>470</sup> KAWABATA Yasunari: *Die rote Bande von Asakusa*. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999. S. 23.

<sup>471</sup> Interview mit Prof. Ōgi Fusami am 14. November 2005 um 11 Uhr, Hotel Shinagawa Purinsu, Tōkyō.

<sup>472</sup> Anmerkung: Sogar das gemeinsame Apartment der beiden *Nanas* hat die Nummer 707. Vgl. YAZAWA Ai: *Nana*. Band 1-6. Köln: Egmont Verlag, 2005., YAZAWA Ai: *Nana*. Band 7-12. Köln: Egmont Verlag, 2006., YAZAWA Ai: *Nana*. Band 13-17. Köln: Egmont Verlag, 2007., YAZAWA Ai: *Nana*. Band 18ff. Köln: Egmont Verlag, 2008.

<sup>473</sup> BLAKELEY KLEIN Susan (Hg.): *Ankoku Butō. The Premodern and Postmodern Influences on the Dance of Utter Darkness*. New York, Ithaca: Cornell University Press, 1988. S. 28ff.

<sup>474</sup> Vgl.: *ankoku* (暗黒 (闇黒)): „[1] Dunkelheit {f}; Dunkel {n}; Finsternis {f}; Nacht {f}. [2] Welt {f} ohne Ordnung und Moral // unzivilisierte Welt {f}.“ (Siehe: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=10275>), *butō* (舞踏): „(schriftspr.) Tanzen {n}.“ (Siehe: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=182428>).

oder Marie Wiegmann (Mary Wigman), die das Zentrum für den deutschen Ausdruckstanz bildete.<sup>475</sup>

Wie Valeska Gerts Tanz im Besonderen und der deutsche Ausdruckstanz im Allgemeinen (der im Englischen bezeichnenderweise als *Expressionist dance* bezeichnet wird), setzte sich die avantgardistische Strömung des Butō mit dem Funktionalismus der Moderne auseinander. Diesem suchten die Gert und ihr Ausdruckstanz metaphysisch-emphatische Momente entgegenzustellen.<sup>476</sup> Ähnlich das Butō mit seiner, mit dem Costume Play im Manga- und Animebereich vergleichbaren Vorliebe für die Metamorphose. Seine Anleihen bei traditionellen Stilen wie dem vorindustriellen Nō,<sup>477</sup> welches wie das bürgerliche Kabuki nur Männer auf der Bühne vorsieht, brachten im Zusammenspiel mit den Bewegungsformen des Ausdruckstanzes eben die meditativ-mystische und zugleich groteske Wirkung der Butō-Ästhetik hervor, die in Künstlerbüchern mit seinen oft weiß geschminkten Gesichtern zumeist schwarzweiß abphotographiert wird.<sup>478</sup> Durch seine Betonung der Mimik und Gestik steht das Butō im Kontext des expressionistischen Stummfilms. Seine Inszenierungsmittel, sein Faible für Verfall, Alter, Untergang und Nacktheit weisen schließlich besonders stummfilmhafte, „expressionistische“<sup>479</sup> Züge auf. Genau dies zeichnete sich bereits im Gesicht und der lauernd-lüsternen Pose der Ausdrucks- und Nackttänzerin Anita Berber, die Otto Dix in seinem Gemälde als vom Exzeß und vom Lebensdurst ausgezehrt portraitiert, sie als eine vorzeitig gealterte Vierzigjährige demaskiert, obgleich sie noch keine Dreißig Jahre ist.

Im Butō spielt das Thema Androgynie und Homosexualität eine ebenso entscheidende Rolle, wie im Weimarer Kino. Das erste, vielleicht im Zuge der japanischen Verwestlichung und damit verbundenen Übernahme westlicher Moralvorstellungen sofort verpönte Butō-Stück KINJIKI (VERBOTENE FARBEN) von Tatsumi Hijikata fußte auf einer Vorlage von Mishima Yukio.<sup>480</sup> Lange nach der Weimarer Filmära, 1959, kam es auf die Bühne, aber beschäftigte sich in ähnlicher Weise wie man es in den 1920er Jahren getan hatte, mit dem Thema Homosexualität. Das *ankoku butō* ist nicht nur dem Kammerspiel verpflichtet, sondern auch Valeska Gert und Anita Berber, der homoerotisch aufgeladenen Kulisse des Weimarer Kinos. Damit ist das *ankoku butō* eine in den Fünfziger/Sechziger Jahren des letzten Jahrhunderts fortgesetzte Spielart des von Tanizaki Jun'ichirō festgestellten und von Edogawa Ranpos oder Kawabata Yasunaris im *eroguronansensu* weitergeführten japanischen Geschmacks an der Dunkelheit und Groteske.<sup>481</sup>

Noch lange nach der Stummfilmzeit werden also deren Impulse und neuralgischen Tabubrüche verarbeitet – vorzugsweise in der japanischen Gegenwarts- und Popkultur. Obwohl der

---

<sup>475</sup> BLAKELEY KLEIN Susan (Hg.): *Ankoku Butō. The Premodern and Postmodern Influences on the Dance of Utter Darkness*. New York, Ithaca: Cornell University Press, 1988. S. 6, S. 7ff. Und: <http://www.minakoseki.com/deutsch/unterricht.htm> am 30.06.2008 um 18:55 Uhr.

<sup>476</sup> BLAKELEY KLEIN Susan (Hg.): *Ankoku Butō. The Premodern and Postmodern Influences on the Dance of Utter Darkness*. New York, Ithaca: Cornell University Press, 1988. S. 37, S. 40ff.

<sup>477</sup> Ebd. S. 15ff, S. 25, S. 49, S. 60, S. 65ff.

<sup>478</sup> Ebd. S. 47ff.

<sup>479</sup> Ebd. S. 25.

<sup>480</sup> Ebd. S. 1, S. 5, S. 9, S. 25, S. 79ff.

<sup>481</sup> BLAKELEY KLEIN Susan (Hg.): *Ankoku Butō. The Premodern and Postmodern Influences on the Dance of Utter Darkness*. New York, Ithaca: Cornell University Press, 1988. S. 49.

Ausdruckstanz nämlich bereits in der frühen Taishō-Ära in Japan vorgestellt worden ist, entstand das Butō erst später,<sup>482</sup> beginnend mit der Phase der Gekiga und des Film noir, also Mitte/Ende der Fünfziger des letzten Jahrhunderts. Erst in dieser Zeit besann es sich auf den expressionistischen Stummfilm und die damit in Zusammenhang stehenden Kulturströmungen der „Wilden Zwanziger“.

Damit entspricht das Butō mit seinem Schwerpunkt der Androgynie und seiner Vorliebe für das expressionistische Schwarzweiß wichtigen Aspekten der Manga-Kultur. Dies neben dem Gekiga auch der Shōjo-Manga-Szene, die wiederum selbst die Impulse der Zwanziger Jahre, zeitverschoben, nämlich in den Siebziger Jahren des letzten Jahrhunderts, in sich aufnahm und intensiv weiterverwertete. Folglich setzt sich auch hier das Phänomen der zeitlichen Asynchronizitäten bei der Adaptation von expressionistischen Stilen in der japanischen Kultur fort.

### 3.5.1.1. Hamlet – ein weiblicher Bishōnen/Dansō? Zur Präfiguration der Androgynie durch einen klassisch-expressionistischen Stummfilm

Zwei japanische Manga stellten das Paradigma für die Ausprägung der Androgynie-Mode in der japanischen Popkultur. Zum einen das erwähnte BERUSAIYU NO BARA (1972-1973), das dann zu einem der erfolgreichsten Takarazuka-Stücke ausgebaut worden ist, zum anderen RIBON NO KISHI (1953) von Tezuka Osamu. Vierzehn Jahre wurde der Stoff unter verschiedenen Titeln und in verschiedenen Versionen, u.a. im Magazin *SHŌJO KURABU* und dann im *NAKAYOSHI*,<sup>483</sup> publiziert. Damit betrat Tezuka das Terrain der Mädchen-Magazinkultur.<sup>484</sup>

Da Takarazuka der Heimatort von Tezuka Osamu war, hatte der Mangaka schon früh die Gelegenheit, die glamouröse Theaterform des Takarazuka kageki kennenzulernen.<sup>485</sup> Und noch heute beherbergt der an Ōsaka angegliederte Ort Takarazuka sowohl das Frauentheater mit seinen vorwiegend weiblichen Besuchern, die vor allem die weiblichen *otokoyaku* bewundern und anhimmeln, als auch in seiner allernächsten Nähe das *TEZUKA OSAMU KINENKAN* (*THE OSAMU TEZUKA MANGA MUSEUM*),<sup>486</sup> das den heute immer noch so wichtigen Mangaka ehrt.<sup>487</sup>

Beide Manga-Serien stehen also in engstem Zusammenhang mit der 1914 entstandenen und in den Zwanziger Jahren voll erblühenden Takarazuka-Revue, die mit ihren ausschließlich weiblichen Darstellerinnen die Mädchenkultur auf der Bühne ergänzte und inspirierte.

---

<sup>482</sup> GŌDA Nario: Appendix C. “On Ankoku Butō”. In: BLAKELEY KLEIN Susan (Hg.): *Ankoku Butō. The Premodern and Postmodern Influences on the Dance of Utter Darkness*. New York, Ithaca: Cornell University Press, 1988. S. 80.

<sup>483</sup> TEZUKA Osamu: Afterword. In: TEZUKA Osamu: *Princess Knight*. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 112ff.

<sup>484</sup> BERNDT Jaqueline: *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*. Berlin: edition q, 1995. S. 98.

<sup>485</sup> TEZUKA Osamu: Afterword. In: TEZUKA Osamu: *Princess Knight*. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 112ff.

<sup>486</sup> TEZUKA OSAMU KINENKAN: Tagesbesuch am 08. September 2005, Takarazuka.

<sup>487</sup> Vgl.: <http://www.city.takarazuka.hyogo.jp/tezuka/> am 22.05.2009 um 22:48 Uhr. Und: <http://tezukaosamu.net/jp/> am 22.05.2009 um 22:48 Uhr.

Bezeichnenderweise handeln beide Manga ihr Drama in Europa, an europäischen Königshäusern, ab. Diese Tatsache ist von der Manga-Forschung bis heute nicht ausreichend geklärt.<sup>488</sup> Warum sucht sich das Thema der Transgeschlechtlichkeit in der japanischen Shōjo-Kultur ausgerechnet immer wieder den europäischen Kontext? Hier soll erhartet werden, daß die Beantwortung der Frage erneut nach Deutschland, in das Weimarer Kino, in den klassischen Expressionismus führt.

Der in Goslar gedrehte Stummfilm HAMLET (1921) von Svend Gade und Heinz Schall geht davon aus, daß der dänische Prinz *Hamlet* eigentlich eine junge Frau gewesen sei, die ihre weibliche Identität verbergen mußte. Diese Geschichts-Konstruktion hat theatergeschichtliche Gründe. Die großen Virtuosenstarstellerinnen des 19. Jahrhunderts, Sarah Bernhardt, Eleonora Duse u.a. haben ‚*Hamlet* in Hosen‘ gespielt und damit international Erfolg gehabt. Jan Berg hat dies in IDOLE DES DEUTSCHEN FILMS in Zusammenhang mit Asta Nielsen beschrieben. Um nun ebenfalls in diese Hosenrolle zu schlüpfen, hatte die dänische Filmkoryphäe eine eigene Filmfirma gegründet.<sup>489</sup>

Allerdings wartet diese HAMLET-Version mit einer Gender-Verdrehung auf, welche die Hosenrolle noch einen Schritt weiterdenkt: Mit seiner Konstruktion eines nun tatsächlich weiblichen *Hamlet* verweist der Stummfilm auf den Interpretationsansatz des Shakespeare-Experten Dr. Edward P. Vining und wußte sich damit, zu Beginn außerdem mit Zitaten von Goethe und Shakespeare verziert, mit der sowohl neuesten Forschungsthese als auch Shakespeare zu profilieren. In Japan gehörte das Werk von William Shakespeare bereits zur Lektüre der Mädchen-Zeitschriftenkultur, den *shōjo novels* / den illustrierten Romanen, *shōjo shōsetsu*.<sup>490</sup> An diese wiederum knüpft Tezuka mit seinem RIBON NO KISHI an. Denn auch sein *Ritter mit der Schleife* (wie *Ribon no kishi* übersetzt werden kann) teilt das Schicksal des Stummfilm-*Hamlets*: Sie ist eigentlich eine Prinzessin, was in der erzählten Manga-Geschichte ebenso geheim gehalten werden muß wie in der des Stummfilms. Bedenkt man das Bildungsansehen, das seinerzeit die deutsche Kultur generell in Japan inne hatte – und speziell Tezukas deutschbezogene Vorbildung in einer noirischen Gesamtstimmung – sowie die hohe Anerkennung, die vor allem bereits der deutsche, stumme Kulturfilm in Japan genossen hatte, paßt gerade die scheinbare Verwissenschaftlichung in dem deutschen Stummfilm zum Bildungsansatz in der Shōjo-Kultur. Außerdem steht der weibliche *Hamlet* im Kontext der turbulenten Androgynie-Mode der 1920er, was, wie geschildert, später im *shōjo bunka* aufgegriffen und als Shōjo-Subgenres ausgebaut wurde.

---

<sup>488</sup> CROISSANT DORIS: Prinz Genji im Manga. Gender, Pop und Parodie. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 162.

<sup>489</sup> Vgl.: BERG Jan: Asta Nielsen. Darstellung von Weiblichkeit und Weiblichkeit als Darstellung. In: KOEBNER Thomas (Hg.): Idole des deutschen Films. Eine Galerie von Schlüsselfiguren. München: edition text + kritik, 1997. S. 54-S.74.

<sup>490</sup> ZANK Dinah: Girls Only? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 147.



Besonders ähneln sich die Anfänge des Stummfilms HAMLET und Tezukas RIBON NO KISHI wie auch Ikedas BERUSAIYU NO BARA. Sie kreisen um die die Umstände der Geburt der männlich/weiblichen Hauptfigur.

Der HAMLET-Stummfilm beginnt mit Krieg zwischen Dänemark und Norwegen, während die Königin *Gertrude* (Mathilde Brandt) am Hofe im Kindbett liegt. Ihr wird die Verwundung ihres Königsgatten in der Schlacht zugetragen, und so beschließt sie voreilig, ihre gerade neugeborene Tochter, um die Ahnenlinie nicht aussterben zu lassen, dem Volk als Junge und Thronfolger *Hamlet* vorzustellen. *Hamlet* wächst, auch vom Vater und König sanktioniert, als Prinz auf und geht zum Studium nach Wittenberg, wo *Hamlet Horatio* (Heinz Stieda) kennenlernt.

Währenddessen schmieden *Gertrude* und *Claudius* (Eduard von Winterstein), der Bruder des Königs, ihre Ränke am Hofe. Mit einer Schlange aus der Schlangengrube ermordet der Liebhaber der Königin den Regenten. Bald darauf heiratet *Claudius Gertrude* und wird König. In das Festbankett hinein platzt *Hamlet*, die eigentlich einen Leichenschmaus erwartet hat, und wird argwöhnisch. Auch sie ersinnt eine List wie bei Shakespeare, um den Mord an ihrem Vater aufzuklären, beginnt sich geisteskrank zu verhalten. Das thematische Spiel mit dem Wahnsinn spiegelt Asta Nielsens Spiel, das eine Frau zeigt, die wiederum spielt, ein Mann zu sein. Dabei läßt die Nielsen mehrmals in gerade unbeobachteten Momenten innerhalb der Handlung, nur für den Zuschauer sichtbar, ihr Frausein durchscheinen. Als dänischer Königssohn im Wams aus festem, dunklen Wollstoff und enganliegenden Männerhosen bewegt sie sich möglichst immer unbefangen. Spielerisch wirkend stellt sie den geheimen Drahtseilakt *Hamlets* dar. Die eigentliche Schwere, die mit ihrer verleugneten Identität einhergeht, ist somit nicht die Kunst, das Geheimnis zu verbergen, die schreckliche Lüge vor anderen aufrechtzuerhalten, sondern den inneren Drang zu unterdrücken, Mädchen zu sein, sich kongruent mit sich selbst zu fühlen. Denn tragischerweise liebt *Hamlet* ihren Kommilitonen *Horatio*, der ebenfalls am Hofe verweilt, der aber wiederum in *Ophelia* verliebt ist. Neckisch turtelt *Hamlet* – fast rachsüchtig das typisch shakespeareske Spiel im Spiel weitertreibend – mit der etwas tumb wirkenden *Ophelia*. Doch immer wieder sucht die stets in Schwarz gekleidete *Hamlet*, in blauer Nachtstimmung viragiert, die Gruft des Vaters auf. Hier herrschen gotisch-ziselierte (präaffaelitische) Ornamentik – die Säulen, der Sarkophag – und ein äußerst vertikal ausgerichteter Bildaufbau vor. *Hamlets* fast nekrophiles Verweilen in der väterlichen Gruft ist dabei auch eine Spiegelung ihrer verkümmerten Weiblichkeit. Die Ermordung von *Hamlets* Vater durch ihre Mutter und das Geschlechtsgeheimnis von *Hamlet* – so deckt die freudianische Leinwand auf – ist vor allem eine Unterdrückung ihres reifenden Geschlechtstriebes. Die Mutter, die für das heranwachsende Mädchen ohnehin eine Konkurrentin um die Liebe des Vaters darstellt, *Gertrude*, die Hemmungslose, hat der Tochter *Hamlet* durch den Mord ihres Gatten den Vater und damit das erste Liebesobjekt genommen, während sie sich selbst schamlos weiter ihrem Trieb mit *Claudius* hingibt. Damit hat *Gertrude* das entwicklungspsychologische Elektra-Phänomen ihrer Tochter ausgemerzt und nochmals, wie bereits nach *Hamlets* Geburt, deren ganze Geschlechtsidentität umgedreht. *Hamlet* bleibt statt Libido also nur noch der

Thanatostrieb. Ihre Todessehnsucht lebt sie folgerichtig am Sarg des Vaters aus, den sie sehnsuchtsvoll und schmerz erfüllt streichelt und liebkost. In fast logischer Verwicklung wird sich diese Umkehrung ihres Triebes im Verlauf auch auf *Ophelia* übertragen. *Ophelia* stirbt im Stummfilm, weil *Hamlet* eine Frau ist. *Ophelias* Verwirrung entsteht in dieser durch den Stummfilm evozierten überkreuzten Logik; eben weil sie von *Hamlet* in eine sexuelle Konfusion gestürzt wird, die sie sich nicht erklären kann. *Ophelia* vermag es nicht, das Geheimnis um *Hamlet* zu entschlüsseln, also deren rätselhafte Attraktivität und dann wieder deren launisches Sträuben gegen *Ophelias* – auch vom Vater *Polonius* diktierte – Zuneigung.

Beide Frauen enden in dieser sich überkreuzenden, schicksalhaft geschwisterlichen Symmetrie, konserviert in ewiger Jugend, als ewige Femme enfants, die ihre Geschlechtsreife nicht vollziehen konnten: *Hamlet* nicht durch die Allmacht der Mutter, *Ophelia* nicht, im schwesterlichen Sinne, durch *Hamlet*. So wie auch im Shōnenai-Genre in der japanischen Popkultur die Liebe zwischen den schönen mädchenhaften Jünglingen vorwiegend ein Mädchenpublikum adressiert, weil diese homoerotische Liebe eigentlich auf deren eigenen inneren Zwilling verweise, wie in der Manga-Forschung angenommen wird.<sup>491</sup> Zumal Deborah Shamoon argumentiert, daß im *shōjo bunka* der 1920er das Konzept des *dōseiai*<sup>492</sup> sich reibungslos in tolerierte Vorstellungen von Gleichartigkeit und Gleichheit in der Art der Kleidung (Schuluniformen), der Diktion oder des Verhaltens einfügte.<sup>493</sup>

Jugendstil ist die praktizierte Stilisierung von Unfruchtbarkeit, die im Stummfilm obendrein aus der Unmöglichkeit der Liebe zwischen *Ophelia* und *Hamlet* erwächst. Jugendstil ist aufgrund dieser Tatsache mit HAMLET verwoben, ferner die Stilisierung der Unfruchtbarkeit, weil er mit seiner Vorliebe für die ornamentalisierte Darstellung der gestreckten Gliedmaßen Pubertätender ohnehin die Einfrierung der Jugend darstellt. Und das wiederum ist zu einer typischen Stilistik der japanischen Mädchen-Kultur geworden.

Tezuka Osamu beginnt seine Manga-Serie RIBON NO KISHI nach einem theatralen Prolog im Himmel, den man schon aus seinem vorausgegangenen FAUST-Manga von 1950 mit seiner Hundefigur *Mephisto* kennt.<sup>494</sup> Hier teilt der freche Engel *Tink Tink* aus purem Übermut einem Baby, das geboren werden soll, ein blaues Jungenherz zu, kurz danach erhält es das rote Herz eines Mädchens. Um weiteres Unheil abzuwenden, wird *Tink Tink* dem Kind mit den zwei Herzen in der Brust auf die Erde hinterhergeschickt.<sup>495</sup>

Mit hektischen Szenen am Hofe von *Silverland* beginnt nun die Geschichte, ähnlich der am Hofe Helsingør. Prinzessin *Sapphire* wird dem Königspaar von *Silverland* geboren. Als das Geschlecht dem Volk und Hofstaat bekannt gegeben werden soll, setzt sich das im Himmel begonnene Mißgeschick fort. Der Sprachfehler eines Hofangestellten verbreitet die Geburt eines

---

<sup>491</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 114.

<sup>492</sup> Anmerkung: *dōseiai*: „Homosexualität {f}; homosexuelle Liebe {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=147439>.

<sup>493</sup> SHAMOON Deborah: Revolutionary Romance: *The Rose of Versailles* and the Transformation of Shōjo Manga. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 4-5ff.

<sup>494</sup> TEZUKA Osamu: Princess Knight. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 4ff.

<sup>495</sup> Ebd. S. 6ff.

Jungen und so wird *Sapphire*, da nur männliche Nachkommen den Thron besteigen können, als Junge ausgegeben und erzogen.<sup>496</sup> Nur in aller Heimlichkeit darf *Sapphire* von nun an ihren weiblichen Neigungen nachgehen, d.h. Kleider tragen und Blumen pflücken, sich wie ein Mädchen verhalten. Wie *Hamlet* in dem *klassisch-expressionistischen* Stummfilm sehnt sie sich nach einer weiblichen Identität. Offiziell nimmt sie als im Schwertkampf geübter Prinz Paraden ab und übererfüllt geradezu ihre Pflichten als männlicher Thronfolger. Manchmal geschehen ihr durch den stetigen Rollentausch zwar Mißgeschicke, die sie aber mit Bravour und List meistert. Dennoch ist seit ihrer Geburt der Argwohn der ehrgeizigen *Duke Duralmin* und *Baron Nylon* geweckt. Auf Schritt und Tritt verfolgen sie *Sapphire*, um sie als Mädchen zu entlarven. Beide streben nach Macht und *Duke Duralmin* will seinem Sohn *Plastic* den Thron ermöglichen, welcher der Nächste in der Erbfolge *Silverlands* ist.

*Sapphires* Vater kommt bei einem Turnier ums Leben, wofür *Franz Charming*, der Thronerbe des benachbarten Reiches *Goldland* (Deutschland?!), zu Unrecht verantwortlich gemacht wird.<sup>497</sup> *Franz Charming* wird von der blondperückten Mädchenpersona von *Sapphire*, der er schon auf einem Ball begegnet ist und in die er sich verliebt hat, aus dem Kerker befreit und kann fliehen.

Bei der Krönungszeremonie von Prinz *Sapphire* gelingt es *Duke Duralmin* und *Baron Nylon* durch einen magischen Trank der Königin die Zunge zu lösen, die wahre Identität ihrer Tochter zu erfahren. Auch hier ist, wie im Stummfilm, wo *Gertrude* das Gift, welches sie für die Tochter vorgesehen hat, selbst trinkt, während *Hamlet* gleichzeitig im Duell gegen *Laertes* stirbt, ist ein Trank das Verhängnis für Mutter und Tochter. Prinz *Sapphire* und die Königin werden von *Duralmin* in den Kerker geworfen, der seinen Sohn *Plastic* nun zum Regenten macht. Sie sollen dort vom Kerkermeister *Gammah* ermordet werden, der ihnen jedoch stattdessen hilft.<sup>498</sup>

*Sapphire* erscheint nach dem Fluchtversuch und der erneuten Inhaftierung die Hexe *Madame Hell*,<sup>499</sup> die visuell sehr Walt Disneys Hexenfiguren oder der bösen Königin aus SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS gleicht und damit hochexpressionistisch daherkommt. Sie hat es auf *Sapphires* Weiblichkeit abgesehen, und so ist sie eher als *Sapphires* Mutter, jenes das Frausein unterdrückende weibliche Machtprinzip, vergleichbar mit der Figur *Gertrude* im Stummfilm HAMLET. *Madame Hell* ist die Inkarnation der Femme fatale, des ewig Weiblich-Teuflischen. Sie entführt *Sapphire* schließlich auf einen magischen Berg, der ihr Domizil tarnt. Ihre wilde und widerspenstige Tochter *Hecate* soll *Sapphires* weibliche Tugenden erhalten und *Franz Charming* becircen, damit *Madame Hell* sein *Goldland* regieren kann.<sup>500</sup> Aber *Hecate* durchkreuzt immer wieder die Pläne der Mutter und verwandelt *Sapphire* in einen Schwan – was sich sicherlich aus Takabatake Kashōs Abbildung zu HAKUCHŌ NO ŌJI (1935) im Shōjo-Bereich herleitet, die wiederum auf DIE SIEBEN SCHWÄNE zurückgeht und vor allem

<sup>496</sup> Ebd. S. 12-S. 13.

<sup>497</sup> Ebd. S. 67ff.

<sup>498</sup> TEZUKA Osamu: Princess Knight. Band 2. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 13ff.

<sup>499</sup> Ebd. S. 56ff.

<sup>500</sup> Ebd. S. 94ff.

auf das Schwanenmotiv innerhalb des Sets an charakteristischen Elementen des Jugendstils, das im expressionistischen Stummfilm konglomeriert worden ist.

*Sapphire* wird als Schwan unerkannt von *Franz Charming* gerettet.<sup>501</sup> Hier muß sie erleben, wie *Madame Hell* versucht, als reiche *Countess Devil* den Vormund des Prinzen von einer Heirat *Franz Charmings* mit ihrer *Hecate* zu überzeugen.<sup>502</sup> *Sapphire* kann sich mit Hilfe von *Tink Tink* zurückverwandeln und flieht,<sup>503</sup> um ihre Mutter, die mittlerweile auf eine Insel verbannt worden ist, zu retten. Doch *Madame Hell* verfolgt sie und verwandelt die Mutter zu Stein.<sup>504</sup> *Sapphire* stürzt in diesem Moment in das von den Kreaturen der Unterwelt zum Toben gebrachte Meer, wird aber von dem Piraten *Captain Blood* aufgefischt.<sup>505</sup>

Der hofiert *Sapphir*, sieht in ihr die Frau, die er heiraten will.<sup>506</sup> Endlich erfährt *Franz* von *Sapphires* wahrer weiblicher Identität. Doch er wird nun von *Madame Hell* erpreßt, ihre Tochter *Hecate* zu heiraten.<sup>507</sup> Um *Sapphire* vor der Hexe zu bewahren, willigt der Prinz ein. *Satan*, der Herr der Unterwelt und *Madame Hells* Gebieter, soll persönlich die Hochzeitszeremonie zwischen *Hecate* und *Franz Charming* abhalten. Dafür verlangt *Satan* von *Madame Hell* ein Menschenopfer, und die böse Hexe entscheidet sich für *Sapphire*.<sup>508</sup> Sie lädt die Prinzessin zum Hochzeitsfest ein, doch *Sapphire* wird kurz vorher lebensbedrohlich durch *Baron Nylon* verletzt, ebenso wie der Regent *Plastic*, der *Sapphire* eigentlich gerade die Krone hat wiedergeben wollen<sup>509</sup> – was *Duralmin* im komischen Zwischenspiel veranlaßt KÖNIG LEAR zu zitieren.<sup>510</sup> Auch Tezuka Osamu macht hier also eine Volte zu Shakespeare.

*Madame Hell* nutzt die Gunst der Stunde und entfernt auf dem Krankenbett *Sapphires* weibliches Herz.<sup>511</sup> Doch wieder trickst *Hecate* ihre Mutter aus, als sie das Herz ausgehändigt bekommt. Sie hat *Franz Charming* zur Flucht verholfen.<sup>512</sup> *Tink Tink* säubert nun das von Dämonen bevölkerte und von Dornen umwachsene Schloß des Prinzen und verbrennt mit einem Kreuz die als Fledermaus hinter *Hecate* und *Franz* herfliegende *Madame Hell*.<sup>513</sup> Mit ihrem Tod sind alle Zaubersprüche der Hexe aufgehoben, doch auch *Hecate*, ihre Tochter, kann so nicht mehr existieren und stirbt<sup>514</sup> – eine Variation des schicksalhaften Verwobenseins von Mutter und Tochter im Stummfilm HAMLET, hier jedoch in anderer Figurenkonstellation.

*Captain Blood* begibt sich währenddessen nach *Black Pearl Island*, um von dort die rettende Medizin für die sterbende *Sapphire* zu holen. Aber er kommt zu spät, *Sapphire* stirbt, wie auch

---

<sup>501</sup> Ebd. S. 110ff.

<sup>502</sup> TEZUKA Osamu: *Princess Knight*. Band 3. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 14ff.

<sup>503</sup> Ebd. S. 30.

<sup>504</sup> Ebd. S. 68.

<sup>505</sup> Ebd. S. 72ff.

<sup>506</sup> Ebd. 77ff.

<sup>507</sup> TEZUKA Osamu: *Princess Knight*. Band 4. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001.

<sup>508</sup> TEZUKA Osamu: *Princess Knight*. Band 5. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 24ff.

<sup>509</sup> Ebd. S. 58.

<sup>510</sup> Ebd. S. 44.

<sup>511</sup> Ebd. S. 66.

<sup>512</sup> Ebd. S. 77ff.

<sup>513</sup> Ebd. S. 89.

<sup>514</sup> Ebd. S. 90ff.

er stirbt, weil er tödlich auf der Insel mit den weiblichen Bewohnern verletzt wird, die Männer als Sklaven halten. Im fernöstlichen Spiel mit Positiv-Negativformen sind sie als Symbol für die Umkehrung der Verhältnisse von *Silverland* mit schwarzen Leibern und weißen Haaren dargestellt.<sup>515</sup> Jetzt erst erkennt *Franz Charming* in dem Piraten den älteren verlorenen Bruder. Jedoch wird wenigstens *Plastic*, den der geflohene *Nylon* ja ebenfalls mit einem Pfeil getroffen hat, mit der Medizin gerettet.<sup>516</sup>

Nun muß *Franz Charming* durch die Hilfe der Göttin Venus und ihres Pferds *Eros* durch eine Blume in ihrem Garten *Sapphire* zurück ins Leben holen.<sup>517</sup> Doch Venus verliebt sich in *Franz* – von ihren subjektiven Blicken war ja bereits die Rede<sup>518</sup> – und raubt der wieder erweckten *Sapphire* das Gedächtnis. *Sapphire* flieht aus dem Schloß,<sup>519</sup> verfolgt von *Nylon*, Venus und auch von *Franz*, der sie wiederhaben will.

Die geschlechtlich verwirrte *Sapphire* erhält Hilfe von *Friebe*, die, ebenfalls geschlechtlich überkreuz angelegt, als schwarzer Ritter mit langem blonden Haar auf der Suche nach einem Bräutigam auf dem großen Turnier von König *Ulon* ist.<sup>520</sup> *Sapphire* gewinnt das Turnier und *Friebe* verliebt sich, wie schon vorher ein Bauernmädchen, in *Sapphire*. Als sie heiraten sollen, erinnert sich *Sapphire* endlich an *Franz*, der aber in die Fänge von Venus geraten ist.<sup>521</sup> Ihm gelingt die Flucht mit Hilfe von *Eros*,<sup>522</sup> und Venus verwandelt sich, in verkehrter Anspielung auf den Circe-Mythos, in ein Schwein, als sie – noch dazu als *Sapphires* Doppelgängerin! – in ein Gebiet gerät, das sie zuvor wegen *Sapphire* verzaubert hat.<sup>523</sup> Endlich erhält *Sapphire* den Thron zurück und kann ihren Prince Charming *Franz Charming* heiraten, denn *Tink Tink* entfernt nun erfolgreich ihr männliches Herz. Als nackter Cupido kann darauf auch *Tink Tink* endlich wieder in den Himmel zurückkehren.

Sowohl der Verlauf des ‚Plots‘ von RIBON NO KISHI als auch der des Stummfilms HAMLET sind also vom Geheimnis der Weiblichkeit des Prinzen bestimmt. Daraus ergeben sich spezielle Verwicklungen, die wesentlich vom Shakespeare-Original abweichen und die Beziehungskonstellationen des Stummfilms HAMLET umso enger mit dem Manga RIBON NO KISHI zusammenführen. Zumal Tezukas RIBON NO KISHI, wie sein kurz vorher entstandener FAUSUTO-Manga einem anderem Stummfilm – Murnaus FAUST – gleichend, mit einem Prolog im Himmel anfängt und *Madame Hell* vorher *Mephisto* war.

Tezukas Manga stellt mit den Figuren *Sapphire*, *Madame Hell*, *Franz* und *Friebe* die Beziehungen, Konflikte und Wirrungen *Hamlets* bezogen auf seine Mutter und seine Geliebten *Ophelia* und *Horatio* außerdem als Überkreuzung innerer und ornamentaler Vorgänge dar. *Hamlets* tiefe Liebe zu *Horatio* entspricht im Manga RIBON NO KISHI der von *Sapphire* zu

---

<sup>515</sup> Ebd. S. 98ff.

<sup>516</sup> Ebd. S. 117.

<sup>517</sup> TEZUKA Osamu: Princess Knight. Band 6. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 4ff.

<sup>518</sup> Ebd. S. 10f, S. 82, S. 106-S. 107, S. 112.

<sup>519</sup> Ebd. S. 18ff.

<sup>520</sup> Ebd. S. 39.

<sup>521</sup> Ebd. S. 90ff.

<sup>522</sup> Ebd. S. 113.

<sup>523</sup> Ebd. S. 118ff.

*Franz Charming*. *Friebes* unerwiderte Liebe zu *Sapphire* spiegelt sich in *Ophelias* Liebesverwirrung mit *Hamlet*, die durch *Hamlets* Spiel eines Wahnsinnigen, das an das Spiel einer Frau, ein Mann zu sein, gebunden ist, noch forciert wird. Dabei ist Asta Nielsen in all ihrer Jungenhaftigkeit anziehender und talentvoller als die unglückliche und neben ihr geradezu tölpelhaft wirkende *Ophelia*.

Wie im Stummfilm gehen Mutter und Tochter schicksalhaft verquickt gleichzeitig in den Tod. Doch im Manga sind es *Hecate* und deren Mutter *Madame Hell*, die *Hecate* aber wiederum mehr Weiblichkeit oktroyieren will. Bei Tezuka wird also nicht nur *Sapphires* Weiblichkeit von *Madame Hell* bekämpft, sondern zugleich eine weitere Überkreuzungsebene hinzugefügt, indem *Madame Hell* nunmehr die Maskulinität ihrer Tochter unterdrückt. *Hecate* möchte partout nicht *Franz Charming* heiraten und schon gar nicht *Sapphires* Weiblichkeit erhalten.

Bei Tezuka wird das Motiv der sich überkreuzenden Geschlechtsverwirrung vor allem im symbolischen Einsatz von Schwarzweiß versinnbildlicht: *Sapphire* ist wie *Hamlet* schwarzhaarig. Sie hat aber als Mädchen blonde bzw. weiße Haare, wie die in sie verliebte *Friebe*. Diese hat, darin der Stummfilm-*Ophelia* gleichend, lange weiße/blonde Haare. Im Gegensatz zu *Sapphire* ist *Friebe* jedoch eher schwarz gekleidet. Diese Schwarzweißkonstellation ist in der Frauenkultur der *Black Pearl* Insel aufgegriffen. Die Frauen halten sich dort Männersklaven und besitzen schwarze Leiber mit blonden/weißen Haaren. Auch auf ornamentaler Ebene spiegeln sich im Manga also die im Stummfilm initialisierten verqueren Geschlechterverhältnisse.

Die verqueren Geschlechterverhältnisse spiegeln sich indes in *RIBON NO KISHI* bereits in der Beziehung von *Friebe* und *Sapphire*. So betont *Friebe*, daß *Sapphire* mit ihren „schwarzen Haaren“, „schönen Augen“, „gazellenhaften Beinen“ und ihrer Fechtkunst *Friebes* Ideal eines Mannes sei.<sup>524</sup> Ein Ideal, mit dem Tezuka Osamu wiederum selbstreflexiv auf den *otokoyaku* des Takarazuka kageki anspielt. Gerade die Selbstreflexivität der japanischen Version weist mitunter auch komische Elemente auf, die im todesschwangeren *HAMLET*-Film eher rar gesät sind. Höchstens steht der Humor dort mit der zugleich großen und doch bescheidenen Darstellung der Nielsen in Verbindung, die manchmal so nebenbei, verschmitzt spielerisch mit dem Bein wippend, das Weiblich-Neckende durchblitzen läßt.

Nun stellen sich die Ereignisse im Manga *BERUSAIYU NO BARA* aus dem Jahr 1972, ähnlich wie im Stummfilm *HAMLET*, tragischer als Tezukas *RIBON NO KISHI* dar. Da Ikeda Riyokos Manga von Stefan Zweigs Roman *MARIE ANTOINETTE – BILDNIS EINES MITTLEREN CHARAKTERS* (1932)<sup>525</sup> inspiriert war,<sup>526</sup> mischen sich hier immer wieder historische Fakten und Fiktion. Die Manga-Serie atmet geradezu den Geist des in der Stilkunst um 1900 verhafteten Schriftstellers und Lyrikers,<sup>527</sup> der mit dem Untergang von Marie Antoinette und

---

<sup>524</sup> Ebd. S. 61.

<sup>525</sup> ZWEIG Stefan: *Marie Antoinette. Bildnis eines mittleren Charakters. Eine Biographie*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1980.

<sup>526</sup> IKEDA Riyoko: Vorwort. In: IKEDA Riyoko: *Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 4.

<sup>527</sup> KARTHAUS Ulrich: I. Kulturdokumente. Stefan Zweig. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): *Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung*.

dem damit verbundenen Ende der Regentschaft der Bourbonen durch die Französische Revolution eigentlich zugleich seine eigene Epoche des Fin de Siècle<sup>528</sup> porträtiert. Auch sie war eine goldene Zeit, die vom Fortschritt und gesellschaftlichen Revolutionen überrannt worden ist.

Verwunderlich ist es daher nicht, daß gerade die Manga-Serie DIE ROSEN VON VERSAILLES die empathische Sensibilität, dieses „sympathetische“ Hineinversetzen verdichtet, das auch für die biographische Auseinandersetzung mit Marie Antoinette in Stefan Zweigs Werk kennzeichnend ist.<sup>529</sup> Diese Charakteristika in Zweigs Bildnis sind späte Ausformungen des Jugendstils, der folgerichtig – in Kombination mit der expressionistischen, subjektivierten Großaufnahme und dem Schwarzweiß beider Stile, wie es sich auch bereits bei Tezuka Osamu andeutete, das gesamte Manga-Werk Ikeda Riyokos durchzieht.

Ihre Hauptfigur ist *Oscar Francois de Jarjays*. Sie wird als sechste Tochter von dem realen General Reynier de Jarjays geboren. Schon als Baby brüllt *Oscar* wie ein Junge, was den Vater veranlaßt, sie in eine männliche Rolle zu drängen, damit sie die Aufgabe der Familie fortführen kann, die königliche Leibgarde zu stellen.<sup>530</sup> *Oscar* wird militärisch ausgebildet, lernt – wie Tezukas *Sapphire* – Fechten und Reiten, und *Oscars* Vater spricht sie ausschließlich mit „er“ an.<sup>531</sup> Wie ihr Vater es wünscht, begibt sich *Oscar* in den Dienst des königlichen Schlosses. Als Hauptmann der Leibwache begegnet sie nun zum ersten Mal der ebenso jungen, jedoch sprunghaft quecksilberigen Kindfrau Marie Antoinette, die sich, historisch verbrieft, bei ihrer Überführung von Österreich nach Frankreich auf der Grenze vollends, fast wie in japanischer *henshin*-Manier, aus- und neu einkleiden muß,<sup>532</sup> um darauf – so wieder die fiktionale Ebene – von *Oscar* nach Versailles begleitet zu werden. Dort vermählt sich Marie Antoinette mit dem zukünftigen Thronanwärter, dem Enkel des Königs Louis XV.<sup>533</sup>

Am Hofe wird die aufrechte, charakterstarke und schöne *Oscar* bald zu Marie Antoinettes loyaler Ratgeberin. Daß sie dabei selbst stürmisch von den Hofdamen umschwärmt ist, berührt sie dabei nicht. Die ernste *Oscar* schützt die leichtlebige Dauphine, die ihre sexuell unerfüllte und sieben Jahre kinderlose Ehe mit ihrer Vergnügungssucht überkompensiert, gegen die Intrigen und den Druck der Madame Dubarry, der Geliebten des Königs. Marie Antoinette, deren eigenes Sexualleben in stärkerem Kontrast zu dem der Dubarry nicht stehen kann, ist zudem aufgehetzt durch die Tanten ihres Gemahls – wie auch Stefan Zweig im Kapitel *Der*

]

Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 106., KARTHAUS Ulrich: III. Lyrik. Stefan Zweig. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 165.

<sup>528</sup> KARTHAUS Ulrich: Einleitung. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 16.

<sup>529</sup> KARTHAUS Ulrich: I. Kulturdokumente. Stefan Zweig. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 106.

<sup>530</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 10ff.

<sup>531</sup> Ebd. S. 23ff.

<sup>532</sup> Ebd. S. 47ff.

<sup>533</sup> Ebd. S. 52ff.

*Kampf um ein Wort* schildert.<sup>534</sup> So versucht sie die Dubarry gesellschaftlich zu schneiden. Sogar *Oscars* Mutter wird in diese Verwicklungen hineingezogen.<sup>535</sup> Bald jedoch begegnet Marie Antoinette auf einem Maskenball in der Pariser Oper dem deutschstämmigen Gesandten aus Schweden, Hans Axel von Fersen. Die beiden sind fasziniert voneinander, worüber *Oscar* wieder Diskretion bewahrt.<sup>536</sup>

Doch dann stirbt der französische König an den Blattern – was auch Ernst Lubitschs Stummfilm *MADAME DUBARRY* mit Emil Jannings als Louis XV. drastisch zu schildern wußte – und die Dubarry wird vom Hofe verbannt. Jetzt ist Marie Antoinette Königin.<sup>537</sup> Madame de Polignac steigt zu einer der einflußreichsten Günstlinge von Marie Antoinette auf; *Oscar* betrachtet diese Entwicklung mit großer Sorge.<sup>538</sup> Während die Verschwendungssucht bei Hofe zunimmt, begegnet *Oscar* zum ersten Mal Maximilien de Robespierre.<sup>539</sup>

Wie viele in Frankreich kämpft derweil das Mädchen *Rosalie* in Paris mit ihrer Schwester Jeanne und ihrer Mutter ums nackte Überleben.<sup>540</sup> Doch sobald Jeanne von der *Marquise de Boulainvilliers* aufgenommen wird,<sup>541</sup> entsagt sie grausam ihrer verarmten Familie. Jeannes einziges Streben gilt jetzt ihrem Aufstieg bei Hofe. *Rosalies* Schicksal nimmt darauf eine weitere tragische Wendung: Madame de Polignacs Kutsche überfährt in Paris die Mutter von *Rosalie* und Jeanne, die *Rosalie* im Sterben allerdings noch beichten kann, daß *Jeanne* ihr eigenes Kind ist, *Rosalie* jedoch von einer Adelligen geboren worden ist. Von der sterbenden Ziehmutter erhält *Rosalie* nur noch den Vornamen ihrer leiblichen Mutter. Am Grab schwört das Mädchen an der Brust von *Bernard Châtelet*, einem Journalisten der *Pariser Zeitung*, Rache für den Tod ihrer geliebten Ziehmutter.<sup>542</sup> *Rosalie* begegnet darauf *Oscar*, die sie in ihre Familie aufnimmt. Schnell verliebt auch *Rosalie* sich in *Oscar*, obwohl sie weiß, daß der schöne Hauptmann der Königin eigentlich eine Frau ist.<sup>543</sup> Bald erfährt *Rosalie*, daß ausgerechnet sie die uneheliche Tochter von Madame de Polignac ist. Gegen den Willen der Mutter, die nach dem Tod der anderen Tochter *Charlotte*, das Mädchen adoptieren und ihm eine vielversprechende Partie vermitteln will, bleibt *Rosalie* bei *Oscar*.<sup>544</sup>

Nun stirbt auch Kaiserin Maria Theresia von Österreich, die Mutter von Marie Antoinette und Strippenzieherin der politischen Vermählung ihrer Tochter. Damit fällt eine wichtige Kontrollinstanz für die mädchenhafte französische Königin weg.<sup>545</sup> Die unbesonnenen Handlungen der Königin distanzieren *Oscar* immer mehr von Marie Antoinette. Noch dazu

---

<sup>534</sup> ZWEIG Stefan: Marie Antoinette. Bildnis eines mittleren Charakters. Eine Biographie. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1980. S. 59ff.

<sup>535</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 74, S. 80ff.

<sup>536</sup> Ebd. S. 194ff.

<sup>537</sup> Ebd. S. 233ff.

<sup>538</sup> Ebd. S. 306ff.

<sup>539</sup> Ebd. S. 311.

<sup>540</sup> Ebd. S. 104.

<sup>541</sup> Ebd. S. 107.

<sup>542</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. 14ff.

<sup>543</sup> Ebd. S. 54ff.

<sup>544</sup> Ebd. S. 142, S. 200ff.

<sup>545</sup> Ebd. S. 242.



verliebt *Oscar* sich in Hans Axel von Fersen,<sup>546</sup> der im Zusammenhang eines Reitunfalls von Marie Antoinette schon heldenhaft für *Oscar* eingestanden ist.<sup>547</sup> Doch von Fersen liebt nur die Königin. Er und Marie Antoinette gestehen sich ihre Gefühle und beginnen ein Verhältnis.<sup>548</sup> Derweil ermordet Jeanne mit ihrem Liebhaber ihre Gönnerin, deren Vermögen sie an sich bringt.<sup>549</sup> Alsdann initiiert Jeanne de Valois mit Kardinal Rohan die „Halsbandaffaire“.<sup>550 551</sup> Nach einer ersten Flucht verbreitet sie mit ihren Schmierereien das Gerücht homoerotischer Neigungen der Königin Marie Antoinette; die Mangaka Ikeda Riyoko verzahnt dadurch klug die historischen Fakten mit ihrem durch die fiktive Figur *Oscar* im Mittelpunkt stehenden Androgyniethema, das auch hier sexuelle Komplikationen heraufbeschwört. Das Volk jedenfalls ist in Rage, und der feminine Louis Léon Florelle de Saint-Just, die zukünftige rechte Hand Robespierres, triumphiert schon, wird gerade er doch später diesen unmoralischen Lebenswandel der Königin öffentlich anprangern. Interessanterweise hat Ikeda Riyoko den historischen Charakter Saint-Just in visueller Opposition zu *Oscar*, als weiblich wirkenden schwarzhäarigen Jüngling zur blonden, als Mann handelnden *Oscar* angelegt<sup>552</sup> und in ihm das Transgendermotiv noch ornamental weitergesponnen.

Schließlich stellt *Oscar* Jeanne de Valois und ihren Liebhaber. Unterstützt wird *Oscar* dabei von ihrem „Schatten“ *André Grandier*,<sup>553</sup> mit dem sie aufgewachsen ist, der sie im Stillen liebt und darunter leidet, daß sich *Oscar* immer noch so leidenschaftlich nach Hans Axel von Fersen verzehrt. Gemeinsam stellen sie auch den Krone und Adel opponierenden schwarzen Ritter, wobei *André* ein Auge verliert.<sup>554</sup> Der schwarze Ritter entpuppt sich jedoch als *Bernard Châtelet*, der ein Anhänger Robespierres ist, und der *Rosalie* nach dem Tod ihrer Ziehmutter beigestanden hat.<sup>555</sup> Schließlich gesteht *André Oscar* seine Liebe, doch sie weist ihn ab.<sup>556</sup> Wenigstens aber sinkt *Rosalie* in die Arme von *Bernard*.<sup>557</sup>

Gegen den Willen ihres Vaters quittiert *Oscar* schließlich – auch um *Bernard* und *Rosalie* nicht zu kompromittieren – den Dienst der Königin und läßt sich als Commandeur zur Garde Française versetzen.<sup>558</sup> Während *Oscar* sich also immer mehr von dem Geschehen bei Hofe und dessen Schuldenberg distanziert, beginnt es im Volk zu brodeln. Sie selbst muß sich gegen eine

---

<sup>546</sup> Ebd. S. 190ff.

<sup>547</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 216ff.

<sup>548</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 162ff.

<sup>549</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 278ff.

<sup>550</sup> ZWEIG Stefan: Marie Antoinette. Bildnis eines mittleren Charakters. Eine Biographie. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1980. S. 210ff.

<sup>551</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 231-S. 304ff.

<sup>552</sup> Ebd. S. 319.

<sup>553</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 96.

<sup>554</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 136.

<sup>555</sup> Ebd. S. 179.

<sup>556</sup> Ebd. 218ff.

<sup>557</sup> Ebd. S. 236.

<sup>558</sup> Ebd. S. 240, S. 244ff.

Meuterei ihrer Kompanie in der volksverbundenen Garde Française behaupten, besonders gegen *Alain de Soisson*, der immer wieder provoziert.<sup>559</sup> Währenddessen ist Marie Antoinette den Intrigen der Brüder des Königs ausgesetzt; ihr ältester Sohn ist an Rückenmarksschwund erkrankt und die Frage des Thronfolgers steht damit neu zur Debatte.<sup>560</sup>

*Oscar*s Vater tritt nun – dabei entfernt an *Ophelias* Vater *Polonius* im Stummfilm HAMLET erinnernd – mit einer eigentümlichen Forderung an sie heran. *Oscar* soll sich mit dem schönen *Major Girondelle* verheiraten.<sup>561</sup> Nicht nur *Oscar* tobt, sondern auch *André*, der allmählich ganz sein Augenlicht verliert. *André* verheimlicht seine Erblindung vor *Oscar* und trainiert eisern für ein Leben in Dunkelheit<sup>562</sup> – was obendrein an Murnaus Stummfilm DER GANG IN DIE NACHT und dessen Spiel mit dem Sehen und Nicht-Sehen erinnert – zumal mit dem femininen und feinnervigen Conrad Veidt in der Hauptrolle.

Schließlich verzichtet *Girondelle*, als Beweis seiner Liebe zu *Oscar*, auf eine Heirat mit ihr, die der Vater lediglich wollte, um *Oscar* angesichts der sich anbahnenden nationalen Krise in Sicherheit zu bringen.

*Oscar* gerät nun mitten in den Taumel der bevorstehenden Umwälzungen. Angesichts von Frankreichs Schuldenlast wird die Versammlung der Generalstände einberufen und von Marie Antoinette eröffnet.<sup>563</sup> Dabei soll *Oscar* mit ihren Männern für die Sicherheit der Abgeordneten sorgen.<sup>564</sup> Kurz danach stirbt der kleine Dauphin Joseph, und es ist kaum noch Geld da, ihn zu beerdigen.<sup>565</sup>

Während der sich zuspitzenden Situation durch die Uneinigkeit der Stände in den Verhandlungen gesteht nun auch *Alain* der schönen und gerechten *Oscar* seine Liebe.<sup>566</sup>

*Oscar* erhält derweil den Befehl, die Nationalversammlung mit Gewalt hinauszuerwerfen. Doch *Oscar*, die sich mittlerweile mit dem Anliegen des Volkes der unteren Stände solidarisiert, weil sie deren Not und Demütigung auch durch das Schicksal von *Rosalie* oder von Untergebenen wie *Alain* kennengelernt hat, verweigert den Befehl und warnt die Abgeordneten. Sie wird suspendiert und mit ihren Soldaten vor das Militärgericht gestellt.<sup>567</sup> *André* aber rettet sie, stellt sich, selbst lange vom Standesunterschied zwischen ihnen beiden klein gehalten, zwischen *Oscar* und ihren erzürnten Vater, der noch eng mit dem Königshaus verbunden ist und die freiheitsliebende *Oscar* wegen ihrer Renitenz beinahe ermorden will.<sup>568</sup> Nun erkennt *Oscar*, daß sie *André* liebt, den Mann, der ihren dominanten Vater überwunden hat.<sup>569</sup> Ein Ansturm des

---

<sup>559</sup> Ebd. S. 260ff.

<sup>560</sup> Ebd. S. 268ff.

<sup>561</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 70ff.

<sup>562</sup> Ebd. S. 181.

<sup>563</sup> Ebd. S. 232ff.

<sup>564</sup> Ebd. S. 221ff.

<sup>565</sup> Ebd. S. 252.

<sup>566</sup> Ebd. S. 296ff.

<sup>567</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 9ff.

<sup>568</sup> Ebd. S. 44.

<sup>569</sup> Ebd. S. 56ff.

Volkes gegen das Gefängnis Abbaye verhindert die Todesstrafe ihrer Untergebenen in der Garde Française; darunter ist auch *Alain*.<sup>570</sup>

Ein letztes Mal begegnen sich Marie Antoinette und *Oscar*. Marie Antoinette erklärt, daß die Soldaten der Garde Française lediglich entlassen worden sind, weil sie einen Volksaufstand erwarte. Politisch verbindet die beiden Frauen nichts mehr, vielmehr verabscheut die von den Schriften Rousseaus und Voltaires entflammte *Oscar* die bevorstehende Gewalt gegen das Volk. So verabschiedet sich die wiederholt über sich hinauswachsende, starke *Oscar* für immer von der Königin. Mit einer Umarmung, denn in Marie Antoinettes Eingeständnis ihrer im Gegensatz zur überdurchschnittlichen *Oscar* stehenden Durchschnittlichkeit, die lediglich die erfüllte Liebe zu von Fersen gewollt hat, zeigt sich *Oscar*, daß die Königin mit ihren politischen Fehleinschätzungen auch nur von den Ereignissen der neuen Zeit überrollt worden ist.<sup>571</sup> Hierbei ist das Manga wieder ganz nah an Stefan Zweigs Portrait der letzten Bourbonen-Regentin. Doch auch die fiktionale Sphäre des Manga-Bandes spitzt sich tragisch zu:

*André* ist nun vollständig erblindet, was *Oscar* nicht merkt.<sup>572</sup> Am Vorabend der Französischen Revolution verbringt sie, die Moribunde, die auch bereits Blut hustet – was sie wiederum vor *André* geheimhält –<sup>573</sup> die Nacht mit ihm. Er ist ihr Seelenpartner, ihr innerer Zwilling, eine Allegorie, die sich schwärmerisch im Sternbild von Castor und Pollux verdichtet.<sup>574</sup> Als beide danach erfahren, daß sie ihre Waffen nun wirklich gegen das Volk richten sollen, stellen sich *Oscar* und *André* mit der Garde Française wieder auf die Seite der Aufständischen.<sup>575</sup> Als die Königin hört, daß *Oscar* mit der Garde Française gegen ihre Deutschen Dragoner vorgeht, will sie *Oscar* sogar noch warnen, doch es ist bereits zu spät.<sup>576</sup> *André* wird tödlich verwundet. An ihrer Seite ist jetzt nur noch *Alain*, doch *Oscar* sehnt den eigenen Untergang herbei.<sup>577</sup> Am 14. Juli 1789, im Sturm auf die Bastille, wirft *Oscar* sich schließlich in den Tod. Sie stirbt, als gerade die Flagge auf der Bastille gehißt worden ist.<sup>578</sup>

Von Fersen jagt derweil mit seiner Kutsche gen Versailles, und nun beginnt das Manga einen kurzen Abriß der neuen Tage der Revolution.<sup>579</sup> Nachdem sich von Fersen und Marie Antoinette wiedersehen, endet der fünfte Band mit dem Marsch auf Versailles.

Der letzte Band fokussiert den Fortgang der Revolution und ist wieder ganz bei Marie Antoinette. Er bebildert die versuchte Flucht der Königsfamilie mit Hilfe Hans Axel von Fersens und deren Scheitern in Varennes.<sup>580</sup> Das Manga beschreibt dann die letzte Begegnung

---

<sup>570</sup> Ebd. S. 76ff.

<sup>571</sup> Ebd. S. 84ff.

<sup>572</sup> Ebd. S. 98.

<sup>573</sup> Ebd. S. 104ff.

<sup>574</sup> Ebd. S. 174ff.

<sup>575</sup> Ebd. S. 136ff, S. 182ff., S. 194ff

<sup>576</sup> Ebd. S. 188ff.

<sup>577</sup> Ebd. S. 216.

<sup>578</sup> Ebd. S. 269ff.

<sup>579</sup> Ebd. S. 276, S. 282ff.

<sup>580</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. 36ff.

der Liebenden in den Tuileries.<sup>581</sup> Während der ganzen Zeit ist auch noch der Royalist General de Jarjayes – *Oscars* Vater – an der Seite der Königsfamilie.<sup>582</sup>

Frankreich wird Republik<sup>583</sup> und nun folgen die Gerichtsverhandlungen, an welche die Hinrichtung des Königs<sup>584</sup> und die Trennung Marie Antoinettes von ihren Kindern anschließen, sowie die innere Läuterung der ehemaligen Königin von Frankreich. Hier betont die Mangaka erneut das auch in Stefan Zweigs Bildnis der Marie Antoinette herausgearbeitete Transzendieren ihrer Mittelmäßigkeit. Das Ende der Serie markiert denn auch den Tod der Marie Antoinette am 16. Oktober 1793 durch die Guillotine.<sup>585</sup> Ein weiterer Abriß erzählt hernach noch von Napoléon Bonapartes Thronbesteigung und der Guillotiniierung Robespierres und de Saint-Justs.<sup>586</sup> Am Ende – Fin – vermerkt die Mangaka nochmals die Lebensdaten der Hauptfiguren, auch die der fiktiven *Oscar*.<sup>587</sup>

Ein Sonderkapitel, *Die schwarze Gräfin*, handelt von einer Zeit, in der *Oscar* noch lebt und ist in Horrordiktion erzählt; ausgerechnet eine E.T.A. Hoffmann'sche mechanische Mörderpuppe treibt darin ihr Unwesen.<sup>588</sup>

Stilmittel wie „Innerlichkeit“, psychologische Einfühlung, das Moment des „Schicksals“ sowie das nostalgische Erinnern an die Jugend – zum Beispiel als *Oscar* und *Rosalie* sich das letzte Mal begegnen, und dann auch *Oscar* und Marie Antoinette; es sind Szenen, die kurz aufeinanderfolgen<sup>589</sup> – bilden in der Manga-Serie die zentralen (erzählerischen) Gestaltungsmittel (siehe dazu auch **Abbildungen 16a-16f** aus Punkt 3.2.1.), wie sie sich schon in den Schriften und Gedichten von Stefan Zweig äußerten.<sup>590</sup> In dem Manga werden sie nun auf eine damit in Einklang stehende visuelle Ebene gehoben, womit das Manga zeigt, daß die eher lyrische Ornamentalisierung sich tatsächlich auch kontinuierlich durch eine epische Grundstruktur schlängeln kann: Da sind schlanke Körper, die zu Sternenstaub werden und immer zugleich ihre ephemere Geisterscheinung, ihre eigenen Astralkörper sind. Rankenumgürtet und oft in fließenden Gewändern ähneln sie filigranen Gewächsen und Lianen, die treiben und fallen wie Blättchen im Winde oder Blüten im Gewässer. Im Schwebезustand der Jugend sind sie eingebettet in ebenso lose Panels. Die Panel-, Figuren- und Hintergrundebenen sind, im ständigen Spiel mit sphärischen Spiegelungen, Mustern, Energiewellen, Glimmer, Sternen, Schleiern, monistisch miteinander verflochten. Dramatische, ausdrucksstarke Schwarzweißsymboliken werden in die Gestaltung mit Positiv- und

---

<sup>581</sup> Ebd. S. 88ff.

<sup>582</sup> Ebd. S. 86ff.

<sup>583</sup> Ebd. S. 113.

<sup>584</sup> Ebd. S. 124ff.

<sup>585</sup> Ebd. S. 171ff.

<sup>586</sup> Ebd. S. 175.

<sup>587</sup> Ebd. S. 177.

<sup>588</sup> Ebd. S. 179.

<sup>589</sup> Vgl.: IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 66ff, S. 84ff.

<sup>590</sup> KARTHAUS Ulrich: I. Kulturdokumente. Stefan Zweig. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 105- S. 107., KARTHAUS Ulrich: III. Lyrik. Stefan Zweig. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 165-S. 167.

Negativformen aufgenommen (was schon bei Tezukas RIBON NO KISHI zu sehen war), oder umgekehrt ineinander verwoben. Das prallt auf expressionistische Subjektivitätseffekte (die auch bereits Tezuka beherrscht), Detailaufnahmen von Augen, Spiralen, zuckende Blitze, Gewölk, aufziehende Schwaden. Action, Taumel, apokalyptische Seelenekstase und entäußernder Seelenexhibitionismus werden hier zu einer metaphysischen, emotional hochaufgeladenen Psychokulisse stilisiert.<sup>591</sup> Das psychische Pathos der Ornamentik (**Abb. 16a-16f**), das vor allem Situationen des Todes und der Liebe umrankt, die wiederkehrende Zusammenführung von „Blüten, Kelchen und Dolden“<sup>592</sup> mit in Kindlichkeit verharrenden, großäugigen Gesichtern, welche die Feinnervigkeit und Larmoyanz der Epoche des Fin de Siècle reflektieren, all das verweist auf Stefan Zweigs eigenes, wehmütiges Zurückblicken ins „goldene Zeitalter der Sicherheit“.<sup>593</sup>

In seiner Sehnsucht nach dieser „Welt von Gestern“ spiegelt sich die Perspektive unter der das Bildnis der Marie Antoinette von 1932, entsteht das Streben nach Mittelmaß, nach einfacher Glückserfüllung. Stefan Zweigs goldene Zeit, die Zeit der Stilkunst um 1900, ist also eine Projektion, eine Jugendstil-Version von Marie Antoinettes Jugend, vom strahlenden Schloß des Sonnenkönigs Louis XIV. von Versailles. Dies feudale Gold erstrahlte um 1900 in dekadenten Bildnissen, den Portraits der Frauen reicher Kaufleute, gemalt von Gustav Klimt. Seine üppigen, vom Japonismus – von der Rinpa – inspirierten Goldhintergründe, finden sich zufällig auch auf dem Buchdeckel von Stefan Zweigs autobiographischem Zeitbild DIE WELT VON GESTERN (posthum veröffentlicht 1944).<sup>594</sup> Dieser Goldhintergrund zielt Gustav Klimts BILDNIS DER FRITZA VON RIEDLER (1906) und markiert tatsächlich den Beginn von Klimts „Goldener Phase“.<sup>595</sup> MARIE ANTOINETTE und DIE ROSEN VON VERSAILLES sind Erzählungen vom schicksalhaften Fall, vom Untergang goldener Welten. In beiden ist die Französische Revolution zwar die Projektionsfläche, doch stilistisch sind hier schon der Erste Weltkrieg und der exzessive Expressionismus von Tezuka Osamu gefiltert, mit Schattenschwingen darüber hinweggerauscht (im Falle von BERUSAIYU NO BARA und DIE WELT VON GESTERN auch noch der Zweite Weltkrieg). Durch die Folie von Stefan Zweigs Arbeiten erklärt sich somit der Aufprall von Expressionismus und Jugendstil in DIE ROSEN VON VERSAILLES.

---

<sup>591</sup> Vgl. IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 1 Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 27, S. 44-S. 47, S. 52-S. 53, S. 144, S. 181, S. 222, S. 308-S. 309., IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 3 Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 28-S. 30, S. 50-S. 55, S. 71-S. 75, S. 192, S. S. 196-S. 198, S. 252-S. 254, 295-S. 297., IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 4 Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 36, S. 66, S. S. 73, S. 78-S. 79, S. 105-S. 112, S. 122-S. 123, S. 126-131, S. 158-S. 166, S. 183-S. 185, S. 202- S. 208, S. 244-257, S. 266, S. 273, S. 275, S. 296-S. 297., IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 93, S. 96, S. 103, S. 107, S. 108, S. 130-S. 132, S. 150, 160-S. 179, S. 203, S. 237-S. 240, S. 252, S. 263-S. 271, S. 281.

<sup>592</sup> KARTHAUS Ulrich: III. Lyrik. Stefan Zweig. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 165.

<sup>593</sup> ZWEIG Stefan: Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990. S. 13.

<sup>594</sup> Ebd. Buchdeckel.

<sup>595</sup> KRÄNSEL Nina: Gustav Klimt. München, Berlin, London, New York: Prestel, 2006. S. 61.

Es ergibt Sinn, daß die Mangaka Ikeda Riyoko in ihrem helldunklen Porträt der Marie Antoinette und des fiktiven Gegenparts *Oscar* nicht primär auf die Ästhetik des Rokoko/Barock zurückgreift, sondern eben auf das Jugendstilhafte, sogar Präraffaelitische, in dem ja auch der Verfasser des „Bildnisses eines mittleren Charakters“ Stefan Zweig verwurzelt ist. Dabei hätte Ikeda allerdings auch mehr auf Aubrey Beardsleys barock-japanisierende Schwarzweißästhetik Bezug nehmen können, wie bereits der für das *shōjo bunka* so wegweisende Nakahara Jun'ichi. Das Rokoko-Kolorit ist allerdings vermehrt in dem später erschienenen Folgeband zu sehen, der seine Handlungen, wie die Geschichte *Die schwarze Gräfin*, ebenfalls vor *Oscars* Tod ansiedelt.<sup>596</sup>

Die Figur *Oscar* entspricht gänzlich dem *Hamlet* im Stummfilm Svend Gades und Heinz Schalls mit seinen Jugendstil-Elementen. *Hamlet* ist dort die schmalschulterige Asta Nielsen mit den großen, expressiven schwarz geschminkten Augen. Sie zeigt, daß der (expressionistische) Stummfilm mit seinen schönen, großäugigen, blassen, wiedergängerischen und artifiziellen Figuren auf der Leinwand, mit seinem ganzen Schwarzweiß, eigentlich eine Totenästhetik ist; seine dekorsdurchwirkte Kulisse eine Totenzeremonie. Die ziselierten Zwischentitel, oft ebenfalls mit Ranken und Blumen verziert, sowie selbst der *rein-expressionistische* Stummfilm mit seinem verwinkelten Schattenspiel, sind also eigentlich von den Prinzipien der sterilen (Jugendstil-) Ornamentik durchzogen.

Immer wieder sind Asta Niensens Züge, wie im Shōjo-Mangastil, deshalb in Großaufnahmen eingefangen. So entspricht die finale Stummfilm-Großaufnahme des in die Kreisblende gefaßten toten und blassen Gesichts der Nielsen als *Hamlet* dem Tondo, das die todgeweihten *André* und *Oscar* in ihrer liebenden Schönheit im Profil kurz vor Ausbruch der Revolution verewigt sowie dem Bildnis von *Oscar*, das ein Maler vor ihrem Tod gemalt hat, worin er ihr Ende vorweggenommen hat, indem er sie als jugendliche knabenhafte Schönheit darstellte.<sup>597</sup>

Asta Nielsen zehrt im Stummfilm von der Unfruchtbarkeit des speziellen Sexappeals der androgynen Filmdiva, da gerade die Jahre 1919 bis 1921 dieser Androgyniemode verfallen waren, wie Stefan Zweig im Kapitel *Wieder in der Welt* in *DIE WELT VON GESTERN* stirnrunzelnd beobachtete,<sup>598</sup> das seinen eigenen Aufeinanderprall mit dem Expressionismus schildert. Diese Androgynie bringt Asta Nielsen ebenso mit in die Rolle ein wie die Darstellerinnen der Takarazuka-Revue.

Die *Ophelia* im Stummfilm ist deshalb nichts im Vergleich zu *Hamlet*, zur Nielsen, die ein femininer, „ein schöner blasser Ritter“<sup>599</sup> – bzw. Kavalier – ist, wie es in Arthur Rimbauds präraffaelitischem Gedicht *OPHÉLIE*<sup>600</sup> heißt. Mit dem Herzen eines Mädchens ist sie in diesem *klassisch-expressionistischen* Stummfilm – wie die *otokoyaku* im Takarazuka – das

---

<sup>596</sup> Vgl.: IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

<sup>597</sup> IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 124, S. 152-S. 160.

<sup>598</sup> Vgl. ZWEIG Stefan: Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990. S. 290- S. 309.

<sup>599</sup> RIMBAUD Arthur: Ophelia. In: HÖNNIGHAUSEN Gisela (Hg.): Die Präraffaeliten. Dichtung, Malerei, Ästhetik, Rezeption. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 343.

<sup>600</sup> Ebd.

‚Love Interest‘ nicht nur für *Ophelia*, sondern auch für den Zuschauer. Die Nielsen ist der reizvolle Bishōnen/Dansō, zumal die Charakteristika des femininen Bishōnen ja genau die sexuelle Ambiguität und Attraktivität männlicher Frauenfiguren im Manga, Anime<sup>601</sup> und Takarazuka kageki prägen, deren Prototyp – *Oscar* – eben selbst „halb Mädchen, halb Knabe“ ist.<sup>602</sup> Nach diesen hybriden Figuren verzehrte sich einst die Stummfilmkino-Besucherin und noch heute die Takarazuka-Zuschauerin.

Asta Nielsens hohe, schlank-zerbrechliche, immer in Schwarz gekleidete Gestalt mit den nur unmerklichen, aber dennoch sichtbaren weiblichen Rundungen skizziert deswegen bereits die ektomorphe Silhouette von *Oscar*. Ihre Langbeinigkeit und Schmalschultrigkeit rückt sie dicht an das Erscheinungsbild von *Oscar*, deren Schönheit die japanischen Frauen erst im Manga und dann reihenweise im Takarazuka-Theater erlegen waren. Dies knüpft wieder an *Ophelias* Verliebtheit in den weiblichen *Hamlet* im Stummfilm von Svend Gade an. *Hamlets* Schönheit entsteht auch hier durch ihre Jünglingshaftigkeit, Jugend und der darin eingekapselten Weiblichkeit, die ihr und *Ophelia* schließlich den Tod bringt.

Das dem HAMLET-Stoff innewohnende *Ophelia*-Motiv bindet den Stummfilm somit stilistisch eng an die Shōjo-Kultur (der 1970er) und ihr Faible für die Präraffaeliten. Senkrechten dominieren den Stummfilm, so wie die Shōjo-Panels. Alles strebt in die Vertikale. Da ist im Filmbild die typische Ornamentik, die mandalaartigen oder gotischen Ziselierungen, und Asta Nielsen, die Hochgewachsene, trägt den Tod vor sich her wie das bleiche Gesicht und die Gestalt der präraffaelitischen Frau, die in dem Lilienbild des Gedichtes OPHÉLIE widerscheint und schließlich im Yuri-Genre der Shōjo-Kultur aufgenommen worden ist und dort die Liebe der reinen Mädchenseele darstellt.

Diese liliengleiche Liebe wurde außerdem bereits im *shōjo bunka* der 1920er von Vertretern und Zeitgenossen des (expressionistischen) Stummfilms wie Nakahara Jun’ichi geprägt, der ebenso von Aubrey Beardsley oder Alphonse Mucha beeinflusst war.<sup>603</sup> Von dort aus nahm Tezuka Osamu, der Filmgänger, das Androgyniemotiv auf und überführte diese auch von Takehisa Yumeji oder Takabatake Kashō aus dem Zeitgeist der 1920er entwickelte Bildsprache stofflich in das Medium Comic, wo er sie „zu langen, von Grafiken dominierten Bildgeschichten (*emonogatari*)“ formte.<sup>604</sup> Woraus das Shōjo-Manga und seine Genres entstehen konnten, die sich mit dem *SHŌJO KURABU*, dem Takarazuka-Theater und dem der Zeitmode der 1920er entsprechenden Androgynie-Schwerpunkt weiterentwickelten. Die Mangaka der Siebziger Jahre des letzten Jahrhunderts gehörten nämlich zu den Leserinnen der

---

<sup>601</sup> SHAMOON Deborah: *Revolutionary Romance: The Rose of Versailles and the Transformation of Shōjo Manga*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Networks of Desire*. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 6ff.

<sup>602</sup> CROISSANT DORIS: *Prinz Genji im Manga. Gender, Pop und Parodie*. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 159.

<sup>603</sup> ZANK Dinah: *Girls Only? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime*. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 148, S. 155.

<sup>604</sup> Ebd. S. 148.

evolvierenden Shōjo-Magazine, und sie waren dadurch bestens mit Osamu Tezukas Werk vertraut, der sein RIBON NO KISHI im *SHŌJO KURABU* und dann im *NAKAYOSHI* veröffentlicht hatte.

So ist gerade der bis in die Selbstverleugnung gehende Zwiespalt der Hauptfigur des weiblichen Prinzen *Sapphire* bei Tezuka, der als klassisch japanischer Konflikt zwischen *giri*<sup>605</sup> und *ninjō*<sup>606, 607</sup> also zwischen Pflicht und Begehren begriffen werden kann, auch in *BERUSAIYU NO BARA* aufgenommen.

Und doch wird er in *DIE ROSEN VON VERSAILLES* anders aufgelöst. Durch die neuen gesellschaftlichen Zeiten, die 1970er, angefacht, in denen das Manga entstanden war, wird der Konflikt von der sich geistig vom Hof emanzipierenden Heldin *Oscar* überwunden, indem sie sich dann auf die Seite der Revolutionäre stellt. Konsequenter als *RIBON NO KISHI* versammelt das Manga *BERUSAIYU NO BARA* außerdem das Jugendstilthema von Tod und Jugend im Blumenbild in sich: *Hamlet*, *Ophelia*, *Oscar* sind Knospen, die – kaum erblüht – sterben, während *Sapphire* zwar erst zu Tode kommt, bevor *Franz Charming* sie dann mit einer Blume! erweckt, aber nach einigen weiteren Komplikationen kann der Märchenprinz sie doch noch zu seiner Frau machen.

Die ornamentale Ästhetik der 24-nen gumi (24er-Bande),<sup>608</sup> bzw. *hana no nijūyonengumi* (花の24年組),<sup>609</sup> knüpft damit zwar an die von Tezuka kreierten Manga und an das Takarazuka kageki an, doch formierte sich in den 1970ern ein unübersehbarer, autonomer Stilwille, der sich – wie schon anhand der maskulinen Gekiga zu sehen – in weniger kindlichen und disneyesken Figuren, Panels und sexuellen ‚Story-Entwicklungen‘ äußerte. Eigentlich noch konsequenter als bei Tezuka Osamus Mädchen-Manga wurde in den Mädchen-Manga der 1970er die Stilquelle der Mädchenkultur der 1920er (sowie die Stummfilmästhetik) angezapft. Das Manga *DIE ROSEN VON VERSAILLES* führt in der Verflechtung von Darstellungsart und Motivik im Radius des *Ophelia*-Komplexes, der hier – wie im Stummfilm *HAMLET* – bezeichnenderweise an die Androgynie gebunden ist, in den Kern der Shōjo-Kultur.

Im Wechselspiel von Kontinuität und Diskontinuität setzten sich so verschiedene Mangaka in verschiedenen Zeiten mit ebenfalls verschiedenen Aspekten des Stummfilms *HAMLET* auseinander. Zwischen den Androgynie-Manga und ihren verschiedenen Entstehungszeiten sind also sowohl Inhalts- und Stilbezüge als auch trennende Elemente festzustellen. So bleiben in allen drei Werken die Heldinnen in Männerhosen Allegorien der Tugend. Bei beiden Manga

---

<sup>605</sup> Anmerkung: *giri*: „[1] der rechte Weg {m}; richtiges Verhalten {n}. [2] Moralität {f}; Sittlichkeit {f}; Tugendhaftigkeit {f}.. [S. 3] Verpflichtung {f}; Pflicht {f}; Pflichtgefühl {n}; Giri {n}. [4] Bedeutung {f}; Sinn {m}. [5] blutsverwandtschaftsähnliches Verhältnis {n} (Verschwägerung, Stiefbeziehung).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=55377>.

<sup>606</sup> Anmerkung: *ninjō*: „menschliche Gefühle {npl}; Menschlichkeit {f}; Menschenfreundlichkeit {f}; menschliche Natur {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=159270>.

<sup>607</sup> DRAZEN Patrick: *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 28, S. 103.

<sup>608</sup> CROISSANT DORIS: *Prinz Genji im Manga. Gender, Pop und Parodie*. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 161.

<sup>609</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 163.



lassen sich, unabhängig von ihrer Bezogenheit aufeinander, folglich immer wieder Bezüge zum Stummfilm HAMLET finden. Dabei ist RIBON NO KISHI – DER RITTER MIT DER SCHLEIFE, der im Titel auch noch Arthur Rimbauds Verszeile des „schönen blassen Ritters“ („(...) C’est qu’un matin d’avril, un beau cavalier pâle (...)“)<sup>610</sup> anklingen läßt – in der Zeitlinie am dichtesten an der Entstehung des Stummfilms HAMLET angesiedelt. Auch bezieht Tezuka sich an einer Stelle dezidiert auf Shakespeare, wenngleich auf KÖNIG LEAR, jedoch mit seinen deutsch klingenden Figurennamen zudem ganz konkret auf Deutschland. Außerdem ähneln sich schon besonders die Grundsituationen der beiden weiblichen Prinzen von Tezukas RIBON NO KISHI und HAMLET, da sie ihr Geschlecht beide verheimlichen müssen.

Hervorzuheben ist ferner das im Stummfilm begonnene selbstreflexive Spiel mit dem originalen HAMLET-Stoff und die damit verbundene Umkehrung seiner Hauptkomponenten. Auch im Original Shakespeares ist der in Freud’scher Lesart innewohnende Ödipus-Komplex schon angesprochen und von der Geisterscheinung des toten Vaters versinnbildlicht: Die Emanation des Vaters im Shakespeare-Original ist eine Projektion von *Hamlets* Schuldkomplex am Tod des Vaters (den er sich verdrängterweise gewünscht hat). *Hamlets* Todestrieb im Stummfilm stellt die Umkehrung ihrer Libido dar, genauso wie eben auch ihr Geschlecht überkreuz zum Vorbild des männlichen *Hamlet* angelegt ist; wodurch sie auch noch den Tod aus Liebeskummer und Verwirrung der naiven *Ophelia* verschuldet. Durch die so signifikant mit der japanischen Popkultur in Verbindung stehende weiblich-männliche Hauptfigur *Hamlet* erfolgt im Stummfilm deshalb obendrein die Umkehrung des Ödipus-Komplexes des männlichen *Hamlet* in den Elektra-Komplex des weiblichen *Hamlet*.

Dieses Elektra-Seelenspiel im Mädchen-Manga ist, so Keith Vincent, selbst durch einen deutschlandbezogenen Elektra-Komplex in der sich vordergründig als Homosexualitätsstoff äußernden, 1961 erschienenen Erzählung Mori Maris KOIBITOTACHI NO MORI (DER WALD DER LIEBENDEN) entfacht worden. So habe KOIBITOTACHI NO MORI vor allem das Manga-Homosexualitätsgenre des Yaoi etabliert, das eben eher an der Phantasie einer weiblichen Leserschaft orientiert ist als an der tatsächlichen Schwulenbewegung.<sup>611</sup> KOIBITOTACHI NO MORI weise deswegen in seiner Struktur ebenfalls Elemente auf, die sich, wie das Yaoi, vorwiegend einer narrativen Geschlossenheit entzögen, ein Ende verzögerten.<sup>612</sup> Über den Umweg der Darstellung der Liebe zwischen *Gidou* und seinem – wie im Stummfilm von Dreyer MICHAEL – jüngeren, westlich aussehenden Liebhaber *Paulo* maskiere die Autorin eine Liebeserklärung an ihren Vater, den berühmten deutschen *bōkansha*, Arzt und Literaten Mori Ōgai.<sup>613</sup> Dies spiegele sich bis in die Namensgebung ihrer beiden Hauptfiguren, denn wie diese besaß auch die damals bereits fünfundsiebzigjährige Autorin (sowie ihre Geschwister) in chinesischen Kanji ausgeschriebene, allerdings deutsche Namen;

<sup>610</sup> Vgl. RIMBAUD Arthur: Ophélie. In: HÖNNIGHAUSEN Gisela (Hg.): Die Präraffaeliten. Dichtung, Malerei, Ästhetik, Rezeption. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 340-S. 341.

<sup>611</sup> VINCENT Keith: A Japanese Electra and her Queer Progeny. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 70ff.

<sup>612</sup> Ebd. S. 66-S. 67ff.

<sup>613</sup> Ebd. S. 64, S. 66.

zum Beispiel „Furitsu [Fritz]“, „Oto [Otto]“ und „Annu [Ann]“. <sup>614</sup> Ihre eigene Personifizierung als *Paulo* und die ihres Vaters als *Gidou* habe sich also als ödipale Sehnsucht nach dem so früh verstorbenen, so sehr von Deutschland eingenommenen Vater eingeschrieben. Der erste Treffpunkt der Liebenden sei außerdem die Schwulenbar *Mari*, also ein weiterer Selbstverweis. So wie auch der Titel DER WALD DER LIEBENDEN sich ihren Nachnamen einverleibt habe, da *mori* Wald bedeutet. So ist diese Erzählung voller Fragmente ihrer Persönlichkeit und der des Vaters. <sup>615</sup> Dabei scheint sich die psychotische Kältherzigkeit <sup>616</sup> des jungen schönen *Gidou* zudem in Tezuka Osamus Figur *Michio Yuki* in MW widerzuspiegeln, das sich wie Mari Moris KOIBITOTACHI NO MORI als spiegelverkehrte Version des Tezukas Vita reflektierenden Vaters Mori Ōgai und seines VITA SEXUALIS entpuppt. <sup>617</sup>

In seiner verfremdeten und sich überkreuzenden Spielart hat sich der Freud'sche Elektra-Komplex in die japanische Popkultur vorgearbeitet. Immer wieder steht er dort in Bezug zur deutschen Kultur; am deutlichsten bereitete dabei der Stummfilm HAMLET die überkreuz gehenden Geschlechterbeziehungen, die komplizierten Tabu- und Geschlechtskonstellationen von gegenwärtigen Manga vor, zum Beispiel Yuki Kaoris TENSHI KINRYŌKU. ANGEL SANCTUARY steht in der Ahnenfolge von Erzählungen wie Mori Maris KOIBITOTACHI NO MORI und den kurz darauffolgenden Shōjo-Manga der Siebziger und dem Stummfilm HAMLET, ist außerdem vom Jugendstil durchdrungen und gesellt sich mit seinem Androgynie-Schwerpunkt zu weiteren Manga der Gegenwart, die vor allem Inzest- und Ödipusthematiken, inzestuöse Bindungen an die Mutter – oder eben, wie in HAMLET, deren Umkehrung im Elektra-Komplex – in den Mittelpunkt stellen.

Das wiederum wurde in Japan zwar einerseits schon in der Literatur der Heian-Periode <sup>618</sup> angesprochen; zwangsläufig, da Hochzeiten innerhalb enger Verwandtschaften in dieser Zeit an der Tagesordnung waren, der ganze Hof letztlich von der einflußreichen Fujiwara-Sippe durchsetzt war und sogar die Verfasserin des Heian-Klassikers GENJI MONOGATARI mit einem verwandten Fujiwara verheiratet wurde. <sup>619</sup> Auch ihr Werk, DIE GESCHICHTE VOM PRINZEN GENJI, zeugt deshalb von diesen Motiven und Verwandtschaftsverhältnissen. Andererseits aber sind diese Themen, wie Stefan Zweig monierte, eben eine besondere Vorliebe der „Exzessionisten“ gewesen, <sup>620</sup> wie er die Expressionisten bezogen auf ihre exaltierten Themenvorlieben nannte. Ihre Exzessivität fand in der Androgyniemode Nahrung, die einen *Hamlet*, noch bevor er im Stummfilm als weitere Grenzüberschreitung zur Frau wurde, erst „im

---

<sup>614</sup> Ebd. S. 65.

<sup>615</sup> Ebd. S. 68-S. 70.

<sup>616</sup> Ebd. S. 68.

<sup>617</sup> Ebd. S. 77.

<sup>618</sup> CROISSANT DORIS: Prinz Genji im Manga. Gender, Pop und Parodie. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 162.

<sup>619</sup> Vgl.: WALEY Arthur: Erzählkunst in Japan vor der >Geschichte vom Prinzen Genji<. In: MURASAKI Shikibu: Die Geschichte vom Prinzen Genji. Band 2. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1995. S. 556ff.

<sup>620</sup> ZWEIG Stefan: Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990. S. 289.

Frack“ und „explosiver Dramatik“ auf die Bühne stellte.<sup>621</sup> Es war eine „anarchische“ Zeit, in der „extreme“ Theaterstücke Hochkonjunktur hatten, die sich besonders gern um „Inzest und Vaternord“ drehten.<sup>622</sup>

Erwähnung fand schon, daß die gegenwärtige japanische Popkultur ebenso gern solche Inzest- und Ödipus-Tabubrüche konstruiert. Und das, obwohl eben diese Themen schon ganz selbstverständlich in der weiblich geprägten Heian-Literatur, also der „goldenen“<sup>623</sup> japanischen Klassik, angesprochen worden waren (ganz zu schweigen vom japanischen Schöpfungsmythos um das Schöpfer-Geschwisterpaar Izanami und Izanagi). So lebt TENSJI KINRYŌKU also in erster Linie von der Konfusion und Provokation, die bereits durch *Hamlets* verkappten Ödipus-Komplex aufgeworfen worden ist. Denn genau dort war er bereits, der expressionistische Vaternord, der im Stummfilm HAMLET dann noch einmal, in verfremdender, sich kreuzender Diktion, nervös über die Stummfilmleinwand flimmerte. Deshalb findet die japanische Popkultur bis heute immer wieder in westlichen Kontexten und expressionistischen Zeitatmosphären einen reichhaltigen Fundus vor, um mit zum Beispiel christlich-kabbalistischen Vorstellungen schockierende V-Effekte zu konstruieren.

Gerade die psychoanalytische Ebene in Verklammerung mit dem Ornament (im Stummfilm und dann noch exzessiver in DIE ROSEN VON VERSAILLES, anderen Mädchen-Manga der 1970er sowie dem damit im Wechselspiel stehenden Animationsfilm KANASHIMI NO BERADONA) entsprach besonders dem geistigen Klima der Stilkunst um 1900 und den damit einhergehenden Erkenntnissen des Österreicher Sigmund Freud. Für alle sichtbar projizierten sich in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts die Seelenbilder des psychischen Apparates auf die dämonische Leinwand – sodaß es nicht verwunderlich ist, daß noch heute das Manga (und Anime) TENSJI KINRYŌKU mit seinem dazu kabbalistischen Diskurs nach den Mädchen-Manga der 24er inhaltlich und stilistisch auf diese erste massenmediale Dämonen- und Seelensphäre zurückgreift. Im expressionistischen Stummfilm redete das „Es“<sup>624</sup> besonders laut, nämlich indem es die menschlichen Grundantriebsmuster auf der stummen Leinwand entäußerte, und zwar mit den gleichen subjektivierenden Methoden der heutigen Manga. Die dämonische Leinwand zwängte aus diesem Grund eine Frau in die Rolle eines Mannes und ergötzte sich daran, sie, das als junger Mann sozialisierte Mädchen, in peinigenen Liebesverstrickungen auszustellen.

Dies alles sind nun Argumente und Anzeichenbeweise, warum bis zum heutigen Tage noch in den Shōjo-Manga die Anbindung an Europa gesucht wird. Sie ließen sich von verschiedenen Werten aus auffinden: Aus Sicht der Verflechtung des expressionistischen Stummfilms mit der Stilkunst um 1900 sowie der Verflechtung des Werkes Tezuka Osamu mit dem expressionistischen Stummfilm. Aus Tezukas Bezügen wiederum zum Takarazuka kageki und

---

<sup>621</sup> Ebd. S. 286.

<sup>622</sup> Ebd. S. 287-S. 288.

<sup>623</sup> BODE Helmut: Nachwort. In: SEI SHŌNAGON: Das Kopfkissenbuch. Zürich: Pendo Verlag, 1984. S. 114.

<sup>624</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 28.

der Mädchenkultur und dort mit den Shōjo-Manga der 1970er, wobei diese wiederum zur Stilkunst um 1900 und darüber zum expressionistischen Stummfilm neigten.

Als wesentlich stellte sich hierbei die Einflußlinie durch Stefan Zweig dar, zumal Fritz Lang, der monokelbewehrte „süffisante Wiener“,<sup>625</sup> als Bewunderer Gustav Klimts die österreichische „Decadence“, die „Stilkunst um 1900“<sup>626</sup> verkörperte und in Deutschland mit dem Medium Stummfilm, dem des Expressionismus verflochten hatte. Wie weitere *klassisch-expressionistische* Stummfilme liegt nun auch das Werk mit der weiblichen *Hamlet*, verkörpert durch Asta Nielsen, offensichtlich mit der japanischen Popkultur in stilistischer Genealogie.

War es also die im Stummfilm HAMLET vorgestellte pseudowissenschaftliche Theorie, die den Ausschlag für die fließenden Stilübergänge von HAMLET, RIBON NO KISHI zu den Mädchen-Manga der 1970er veranlaßte? Mit dem theoretischen Ansatz in HAMLET und seinen Autorenfilm-Prestigebestrebungen verbindet sich schließlich auch die Breitenwirkung des Freud'schen Diskurses, der sich, wie zu sehen war, gerade in der Ästhetik der beseelten Großäugigkeit im Mädchen-Manga nachbildet.

HAMLET, der Stummfilm, präfigurierte dies Transgeschlechtliche, das Tezukas RIBON NO KISHI vor allem als stoffliche Grundkonstellation in das Manga einordnete. Erst in den 1970ern kam es dann zu den entsprechenden Stilzuordnungen in der Shōjo-Ästhetik, worauf wiederum Tezuka Osamu erneut mit seinem jugendstilartigen MW (1976-1978) reagierte, das nun nicht mehr, wie noch RIBON NO KISHI, nach dem Vorbild Disneys entworfen war, sondern erwachsener aussah und als Gegensatz zur tugendhaften *Oscar de Jarjays* mit dem dekadent-bösen *Michio Yuki* als Manga-Hauptfigur besetzt wurde. Allerdings besitzt auch dieser – und sogar hier äußert sich wieder Tezukas Selbstreflexivität – einen Zwillingenbruder; einen Zwilling, wie auch *Hamlet* mit ihrem Schicksal im Stummfilm symbolisch einer für *Ophelia* ist. Damit hatte Tezuka eine Figur geschaffen, die nunmehr ein Mann in Frauenkleidern darstellte, der die feminine Technik dem Zwillingenbruder abgeschaut hat, der wiederum ein *oyama*, also Darsteller der weiblichen Hauptrolle im Kabuki-Theater ist. Auf diese Weise hatte Tezuka dazu eine Vergleichsebene zum *otokoyaku* des Takarazuka kageki konstruiert. Und da die weiblichen Züge der sich liebenden Männer im Shōjo-Manga-Genre des Shōnenai generell denen der weiblichen Figuren des Yuri-Genres oder der männlichen/weiblichen Figuren wie *Oscar* aus DIE ROSEN VON VERSAILLES entsprechen (die auch immer wieder von gleichgeschlechtlichen Figuren umschwärmt und begehrt wird), ist Tezukas Figur *Michio Yuki* tatsächlich als selbstreflexiver und wieder überkreuz geführter Verweis auf den inneren Zwilling der Leserin des Genres Shōnenai lesbar.

Wieder war es Tezuka Osamu, der – ähnlich subversiv wie vor allem Fritz Lang im Weimarer Kino der Wilden Zwanziger – als selbstreflexives Bindeglied zwischen Stil- und Ausdruckskunst anzusehen ist und sich deshalb erneut als einer der wichtigsten Vermittler

---

<sup>625</sup> Ebd. S. 21.

<sup>626</sup> KARTHAUS Ulrich: Einleitung. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 19.

zwischen den Ästhetiken herausstellt; also als Wandler und Brücke zwischen Stummfilm, Film, Manga und Anime und ihrer ‚crossmedialen‘, jetzigen Vielgestalt.

### 3.5.2. „Diaphan“:<sup>627</sup> Dahinschwindende Femme enfant; Schauer der Femme fatale

Das Modethema der Androgynie assoziiert vor allem einen Regisseur der schwarzweißen Stummfilmkunst: F.W. Murnau:

„Murnau verlangte es nach einem »neutralen«, jeder Formgebung offenen Material, das ihm der entmaterialisierte »Aufnahmeapparat« verschafft. Er hatte keine Lust, den Unterschied der Unterschiede zu filmen. Er operiert auf dem Gebiet davor, der allmächtige Autor, er bestimmt, was weiblich und was männlich ist. (...) Es steckt viel Verlangen nach Körperlichkeit in den fallenden Körpern (... in NOSFERATU, die Verf., ...), den hinfälligen Kadavern, den wandelnden Leichen seiner Filme. Murnaus (... homosexuelle, die Verf., ...) Disposition hat sich tragisch verbunden mit der Erfahrung, die jedermann aus dem Kino kennt: Die Körper schwinden dahin.“<sup>628</sup>

In der Folgerichtigkeit der Ästhetik des Unfruchtbaren im Jugendstil und dessen diaphaner Überlagerung des expressionistischen Stummfilms fiel das Thema der Androgynie – zum Beispiel in NOSFERATU, der nach dem expressionistischen Drehbuch von Henrik Galeen entstand –, in die Nährlösung des Horrors. Naheliegenderweise, da dort der Vampirkörper in seinen Auflösungsprozessen das Verschwinden von Geschlecht durch die Auflösung aller Körperlichkeit offenbarte. Dort nämlich bindet sich die so schöne wie todgeweihte *Ellen Hutter* (Greta Schröder) an die Ambiguität des sich immer wieder weiblich echauffierenden *Thomas Hutter* (Gustav von Wangenheim). Er forciert die Begegnung mit dem Vampir, der mehr Horrorgeschöpf ist als geschlechtlich. *Hutter* favorisiert den Vampir sogar, er bleibt nicht bei seiner angstvoll ahnenden Gattin. Am Ende jedoch wird *Ellen* die Nacht mit dem Vampir *Graf Orlok* (Max Schreck) verbringen, *Thomas Hutter* kommt zu spät.

Als Symbole des Vanitas-Gedankens wurden die künstlichen Figuren auf der Leinwand als dunkle Wiedergänger des realen aber vergänglichen Menschen begriffen. In dieses Verschwinden von Körpern, von Geschlecht auf der wiedergängerischen Stummfilmleinwand ordnet sich nun ganz folgerichtig die Ästhetik der bereits beschriebenen Shōjo-Kultur der 1970er ein und fügt dem westlichen Vanitas-Moment das japanische *mono no aware* hinzu, um dann in der japanischen Popkultur bis in die Gegenwart eigene Wiedergänger zu produzieren: GANKUTSUŌ (2004) ist unter der Regie von Maeda Mahiro entstanden, der auch für die Kurzfilme THE SECOND RENAISSANCE PART I, THE SECOND RENAISSANCE PART II in ANIMATRIX verantwortlich zeichnete. GANKUTSUŌ teleportiert den romantischen MONTE-CHRISTO Stoff von Alexandre Dumas d. Ä. (1802-1870<sup>629</sup>) bezeichnenderweise in eine noch phantastischere SF-Welt. Zudem ist der *Graf von Monte Christo* in dieser japanischen Anime-Serie ein Vampir, ein fledermausverwandter *Höhlenkönig* (so die Übersetzung für

<sup>627</sup> Vgl.: GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 47.

<sup>628</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 128.

<sup>629</sup> Vgl.: DUMAS Alexandre d.Ä: Der Graf von Monte Christo. Band 1-2. Rastatt: Moewig Verlag, 1987.

*gankutsuō*), blaublütig und europäisch im wahrsten Sinne des Wortes, denn seine schönen und maliziösen Gesichtszüge sind von durchscheinend blauer Farbe, sein langes und welliges Haar ist in eine Nuance dunkleres Nachtblau getaucht. Entscheidend ist hier, wie bei den Stummfilmen Murnaus, die Absorption der Romantik, bzw. romantischer Stoffe, wie das Dumas'sche Rachemotiv und dessen Eingehen in eine hochstilisierte und zugleich expressive (Trick-) Filmsprache, wie sie in GANKUTSUŌ Ihresgleichen sucht:

Maedas Anime-Serie GANKUTSUŌ webt nun auch das Murnau'sche Verschwinden des Leibes auf faszinierend eigenwillige Weise fort. Innerhalb eines jugendstilartigen und ständig ‚morphenden‘, mit ‚CGI‘-Technik arbeitenden ‚Settings‘ tragen die Figuren in GANKUTSUŌ kontinuierlich changierende und bunt gemusterte Kleider, in dem nur ihre Gesichter beständige Formkonstanten verbleiben. Das gesamte Anime wirkt durch diesen visuellen Stilgriff wie ein lebendig gewordenes, kunstorganisches und diaphanes Gewebe. Das Anime funktioniert als ein beweglicher (*Stoclet*-) Fries, der auf einem anderen Planeten erschaffen wurde; die brüchige, dahinschwindende Ästhetik der europäischen Kultur lebt als Fragment dieser SF-Welt der Zukunft weiter. Die Mondsichel ist dort zum *Fin de Siècle* geworden.

So beginnt die Handlung auf dem in einen venezianischen Karneval verwandelten Mond, der in der Zukunft zu einem Vergnügungsplaneten geworden ist. Während die in einen Zirkel junger Leute gerückte, tragische Handlung des Abenteuerromans von 1846<sup>630</sup> ihren Gang nimmt, stehen die jugendlichen Figuren und vor allem ihre Kleidung vor dem sich ständig ändernden Hintergrund in stetiger Interaktion – eine in Bewegung gebrachte Spielart des Muster-Grund-Prinzips;<sup>631</sup> also die Überlagerung eines „darstellenden“ Primärmusters über ein „Graphisches“, sekundäres;<sup>632</sup> Hintergrund absorbiert Körper, Körper absorbiert *Mise-en-scène*. In diesen sich verschlingenden Musterungen heben sich nur die zarten großäugigen Gesichter der Jugendlichen deutlich hervor, während ihre pubertierenden, durchsichtigen Leiber im changierenden Grund verschwinden. GANKUTSUŌ ist somit eine bis in die Perfektion getriebene, animierte Metaebene der Klimt'schen, japonistisch-ornamentalen Überwucherungen von Stoff, Design und Figur/Leib und seiner Anleihen bei der *Rinpa*. Zugleich ähnelt dies der Stummfilmleinwand, wo die Androgynie ein Gesicht und einen flüchtigen Leib erhielt, um dann zeitverschoben – und nun unter Verwendung der expressiven filmischen Großaufnahme – in der ebenso den Körper verdrängenden, das Gesicht herausarbeitenden Mädchen-Manga-Kultur der 1970er wieder emporzutauchen. Gerade die Hauptfigur, der *Graf von Monte Christo*, scheint hier visuell sehr dem langhaarigen *Major Girondelle* aus *DIE ROSEN VON VERSAILLES* nachempfunden zu sein.

Schön und effeminiert, mit ebenfalls langem, welligschwarzem Haar, ist so auch die ‚Dhampirhauptfigur‘ (ein Kind eines männlichen Vampirs und einer menschlichen Mutter) im

---

<sup>630</sup> Vgl.: Ebd.

<sup>631</sup> WICHMANN Siegfried (Hg.): *Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika*. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972. S. 272ff.

<sup>632</sup> WICHMANN Siegfried: *Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts*. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 205.

Anime BANPAIA HANTĀ D / KYŪKETSUKI HANTĀ DĪ charakterisiert (VAMPIRE HUNTER D, 2000, Regie Kawajiri Yoshiaki, Jack Fletcher; auch Kawajiri Yoshiaki führte neben Maeda Mahiro in ANIMATRIX – für die Episode PROGRAM – Regie und war bei WORLD RECORD am Drehbuch beteiligt). Das Anime ist ebenfalls in schwarzromantischer Visualität gehalten.

In der Stillinie einer Verortung des Manga in die Zeit sowohl der schwarzen Romantik als auch der Ästhetik der Kunst um 1900 liegt außerdem das Shōjo-Vampirmanga KYŪKETSU HIME MIYŪ (VAMPIRE MIYU,<sup>633</sup> 1989-2001) von Kakinouchi Narumi, deren Hauptfigur ihre Opfer beim Biß nicht tötet, sondern in ein absinthenes Traumreich sendet. Auch der lyrische Gestus von Hirano Toshiki knüpft an die Manga der 1970er Jahre, vor allem an die Horrorthematik in Hagio Motos PŌ NO ICHIZOKU (DIE FAMILIE POE, 1972-1976<sup>634</sup>), das obendrein noch im Androgyniegenre Shōnenai angesiedelt ist.

In PŌ NO ICHIZOKU verliebt sich *Edogā Pōtsuneru*, der uneheliche Sohn eines Earls, der mit seiner Schwester *Meriberu Pōtsuneru* ausgesetzt und allein von der Vampirsippe *Pō* großgezogen wird, in einen ebenso schönen Jungen.

Mit dieser lyrisch-morbiden Ästhetik korrespondiert ebenso die erwähnte Manga-Serie ASAKIYUMEMISHI. Gerade die Figur der Mutter des Prinzen *Genji* – die schöne *Dame Kiritsubo* –, und jene weiteren weiblichen Protagonistinnen, die *Kiritsubos* Schicksal eines frühen Todes teilen, sind von einer entsprechend dahinschwindenden Schönheit charakterisiert. So spiegelt sich im bald verhauchten Leben von sowohl *Genjis* Geliebter *Yugao* als auch der *Dame Aoi*<sup>635</sup> noch die Mutter, und vor allem die ihr aus dem Gesicht geschnittene neue Konkubine von *Genjis* Vater, dem Fürsten, die lange unerreichbare *Fujitsubo*, sodaß die Geliebten sowie die Ehefrau von *Genji* hier eigentlich die ödipalen Ersatzobjekte der so früh dem femininen Prinzen verlorenen *Dame Kiritsubo* symbolisieren.

Das Sterile, Unfruchtbare, das Verschwinden von Geschlecht im Jugendstil, in der Kunst der Präraffaeliten, führt zwangsläufig zur Kindlichkeit, zur Femme enfant; ein häufig beobachtbares Phänomen der Manga-Figurenästhetik, wie sie nun im direkt auf Poe bezogenen PŌ NO ICHIZOKU wiederzuerkennen ist (siehe **Abbildung 26**; Cover des ersten Bandes von DIE FAMILIE POE<sup>636</sup>). Und auch in ASAKIYUMEMISHI



Abbildung 26

wird die Kindfrau – der erst zur Dame in der vorpubertären Ehe mit *Prinz Genji*<sup>637</sup> heranwachsenden *Murasaki* (also das Alter Ego der Autorin des GENJI MONOGATARI, *Murasaki Shikibu*) – verkörpert. Damit ist dort der eigentlich historisch naheliegendere Phänotyp der Heian-Zeit, von der die Manga-Serie ASAKIYUMEMISHI handelt, auch hier,

<sup>633</sup> HIRANO Toshiki, KAKINOUCI Narumi: Vampire Miyu. Band 1-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001., HIRANO Toshiki, KAKINOUCI Narumi: Vampire Miyu. Band 5-10. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.

<sup>634</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 113.

<sup>635</sup> YAMATO Waki: The Tale of Genji. Stars. Part One. Band 1. Tōkyō: Kodansha, 1993. U2.

<sup>636</sup> Vgl.: HAGIO Moto: Pō no ichizoku. Band 1. Tōkyō: Shōgakukan, 1974.

<sup>637</sup> YAMATO Waki: The Tale of Genji. Flowers. Part One. Band 3. Tōkyō: Kodansha, 1993., YAMATO Waki: The Tale of Genji. Flowers. Part Two. Band 4. Tōkyō: Kodansha, 1993.

wie in DIE FAMILIE POE, einem westlicheren, jugendstilartigeren Äußeren gewichen. Der kleine Mund ist japanisiert und die Gesichter erneut modellartig oval und makellos, die Augen groß und beseelt mit einem filmischem Schimmer – wie die prototypischen Schauspielerinnen der Stummfilmzeit. Der in den Jugendstil transformierte japonistische Gesamteindruck, den die schönen androgynen, keiner Ethnie zuordbaren Gesichtsprofile<sup>638</sup> hinterlassen, ist demzufolge auch westlichen Charakters.

Die Androgynie, bei Murnau – wie von Frieda Grafe beschrieben – als immaterielle Offenheit des Leibes begriffen, steht demzufolge neben der *Femme enfant* als Kategorie einer Ästhetik des Dahinschwindens mit den Darstellungsweisen des Mädchen-Manga der 1970er im Einklang. DIE FAMILIE POE mit ihren sich liebenden, zarten Bishönen zeigt nämlich, daß die knabenhaften Protagonisten Spielarten der Kindfrau sind; zumal das gleichgeschlechtliche Liebesobjekt in den Jungenliebe-Stoffen, konzipiert für ein Mädchenlesepublikum, ohnehin auf die innere, gleichgeschlechtliche Schwester verweist.

Die westlich-japanisierende Hybridität der Figurenanlage zieht sich so durch den gesamten Stil von ASAKIYUMEMISHI, das mit seiner schwarzweißen Ornamentik des Bildseitenaufbaus<sup>639</sup> wie ein einziges gestaltauflösendes Kimonogewebe zum Umblättern funktioniert – bis hin zu zur (stumm-) filmischen Auflösung des Körperlichen:

Manch aufgebrochen waagerechte Bildstreifenfolgen zeigen dort, wie im Film in analytischer Montage, Details, zum Beispiel in sequentieller Anordnung einen Zweig mit Kirschblüten, dann galoppierende Pferdehufe, wieder Kirschblüten, hernach eine Hand am gespannten Bogen mit einem abschußbereiten Pfeil und am Ende wieder den Himmel mit Kirschblüten.<sup>640</sup> Meist verlaufen die Panels streng ornamentalisiert senkrecht,<sup>641</sup> was an Norbert Grobs Beobachtung der Tendenz zur Vertikalen im Film noir<sup>642</sup> und im expressionistischen Stummfilm gemahnt.

Sogar stummfilmartige Punktblenden<sup>643</sup> und filmische Überblendungen<sup>644</sup> werden in dem Manga als darstellerische Mittel eingesetzt. Der ganze Seitenaufbau ist einer stilisierten Ornamentik dienstbar gemacht und ergibt auf jeder Seite ein neues Gesamtmuster, wenn dazu noch die Fläche unter den Panels, oft größer als der sonst zwischen den Panels belassene Zwischenraum (*mahaku*), mit Blumen, Ranken oder selbst einem Kimonomuster unterlegt ist, sich in einigen Panels sogar eine Silbentapete hinter einer Lage gemusterten Kimonogewandes befinden kann.<sup>645</sup> Immer wieder gibt es ganze Panels, die, vollkommen in einer abstrakt-stilisierten Bildsprache – expressive Zickzacklinien, Wolkenformationen etc. – gehalten, stumme Gefühle symbolisieren<sup>646</sup> – ganz so, wie Frieda Grafe in Murnaus NOSFERATU die Stickerei, besonders den verräterischen Bogen von *Hutters* Frau *Ellen* als „eine zur Geste

---

<sup>638</sup> YAMATO Waki: *The Tale of Genji. Stars. Part One. Band 1.* Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 108, S. 109.

<sup>639</sup> YAMATO Waki: *The Tale of Genji. Flowers. Part One. Band 3.* Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 130.

<sup>640</sup> YAMATO Waki: *The Tale of Genji. Stars. Part Two. Band 2.* Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 52.

<sup>641</sup> YAMATO Waki: *The Tale of Genji. Flowers. Part One. Band 3.* Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 99.

<sup>642</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. *Kino der Verdammnis.* In: GROB Norbert (Hg.): *Filmgenres. Film noir.* Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 15, S. 20, S. 24, S. 42.

<sup>643</sup> YAMATO Waki: *The Tale of Genji. Flowers. Part Two. Band 4.* Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 73.

<sup>644</sup> YAMATO Waki: *The Tale of Genji. Stars. Part One. Band 1.* Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 40

<sup>645</sup> YAMATO Waki: *The Tale of Genji. Stars. Part Two. Band 2.* Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 71.

<sup>646</sup> Vgl. YAMATO Waki: *The Tale of Genji. Stars. Part One. Band 1.* Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 39.



verstummt Sprache identifiziert, als Notierung einer inneren Stimme, als expressionistisches Schreiben, das abweicht von der Linie, auf der wir gewohnt sind, Geschriebenes zu sehen“.<sup>647</sup> Dort, wo also auf diese Weise stumme Gefühle im Manga symbolisiert werden, ist die Vorgehensweise expressionistisch – und auch hier textil, wie mit Fäden vernäht oder gesponnen.

Der körperlose Gesichtsstil des Stummfilms in der Mädchen-Manga-Ästhetik verbindet sich also sowohl mit stummfilmischen Methoden als auch mit japanischen Maltraditionen: Sie äußern sich, so Jaqueline Berndt, in Hagio Motos *DIE FAMILIE POE* oder Yamato Wakis *ASAKIYUMEMISHI* vor allem in

„(...) langgestreckten, oft schrägen Panelformen, mit Bildverschiebungen und -überlagerungen. Insbesondere Ōshima Yumiko und Hagio Moto bezogen für die neuartige Behandlung der Seitenfläche als bildlicher Einheit Anregungen aus der Malerei der Romantik, der Präraffaeliten und des Jugendstils. Haare und Gewänder von ornamentalem Eigenwert – fast fühlt man sich an japanische Bildrollen aus dem 12. Jahrhunder [sic.] erinnert (...) – verschränken lose die Panels, Bildrahmen werden zum dekorativen Stilmittel, schließlich verschwindet der die Einzelbilder voneinander trennende Zwischenraum und geht in eine gemeinsame Linie über.“<sup>648</sup>

Dem kommt die sprachliche Gestaltung mit ihren zumeist senkrecht fallenden Worten entlang der senkrecht und schmal verlaufenden Panels entgegen, die Gefühle wie das elegische Fallen von Regentropfen (wie später der grüne Programmregen in *MATRIX*) darstellen und zu einer kalligraphischen Verschmelzung von Bildebene und Text hinführen, sodaß eine regelrecht lyrische Montage<sup>649</sup> entsteht. Sie erinnert tatsächlich wieder an Traditionen der Kombination von Text und Bild auf alten japanischen Bildrollen, zum Beispiel eben der *BILDERROLLE DER GESCHICHTE VON GENJI – GENJI MONOGATARI EMAKI* – eine uralte, prämassenmediale Umsetzung dieses klassischen Stoffes im 12. Jahrhundert.<sup>650</sup> Wie das Mädchen-Manga hat sich schon diese Vorform „auf das Einfangen besonderer Stimmungen“<sup>651</sup> kapriziert. Diese alten japanischen Bildrollen – *emaki* – mit ihrer „wechselseitigen Anordnung von Text und Bild“, bei welcher aber eher schematisch immer „der vorangehende Text die jeweilige Szene, die im Anschluß dann weitgehend oder teilweise bildlich umgesetzt wird“ beschreibt, wobei die Blickbewegung waagrecht von „rechts nach links“<sup>652</sup> verläuft und die Schrift meist vertikal von oben nach unten – haben durch diese „Verkettung von Wort und Bild“<sup>653</sup> einen ebenfalls durchaus stummfilmartigen Charakter. Selbst jene die Bildrolle abtastende Augenbewegung bei der Rezeption dieses Mediums hat eine kameraanaloge

---

<sup>647</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 129.

<sup>648</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 115.

<sup>649</sup> YAMATO Waki: The Tale of Genji. Stars. Part One. Band 1. Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 127.

<sup>650</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 116., KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 125.

<sup>651</sup> Ebd. S. 116.

<sup>652</sup> Ebd. S. 116.

<sup>653</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 102.

Tendenz, zumal diese Bildrollen heutzutage in den musealen Schaukästen aufgerollt präsentiert werden und sich der Körper des Betrachters wie bei einer Dolly-Fahrt der Kamera entlang der sequentiellen Bilder und Texte fortbewegt und diese dadurch zum Fließen bringt.

Der visuell fließenden Gewebestruktur entspricht damit die Narration von ASAKIYUMEMISHI. Dominant sind stumme innere Monologe, Gedanken und Gefühle, die sich ebenso körperlos wie die Figuren durch die Handlung spinnen.<sup>654</sup> Die Durchlässigkeit einiger Panels spiegelt das, indem sie offen, aufgebrochen belassen sind.<sup>655</sup>

Mit der Auflösung des Leibes einher geht im Mädchen-Manga also die Auflösung der Panelstruktur. Das Diaphane, Durchlässige ist oberstes Konstruktionsprinzip und trifft mit dem Verschwinden von Geschlecht zusammen. Dabei ist gerade auch die Heian-Ästhetik, vor allem die plaudernde Frauenliteratur einer Sei Shōnagon, einer Komachi oder einer Murasaki Shikibu, von einer zusammenhangslos-fragmentarischen, oft den roten Faden missen lassenden,<sup>656</sup> also auseinanderdriftenden, dahintreibenden Qualität. Diese *zuihitsu bungaku* lebte vom *zuihitsu*<sup>657</sup> war also „aus dem Pinsel geflossen“. <sup>658</sup> Dadurch wurden das Lyrische und das Visuelle zusammengedacht – wie später im text-bildlichen (Shōjo-) Manga (und Stummfilm), vor allem dem im elegisch-lyrischen Tonfall verfaßten ASAKIYUMEMISHI.

Typisch sind auch die schattigen, lamellenen Vorhänge in den verhängten japanischen Domizilen der adeligen Gesellschaft, hinter denen sich Leiber, vor allem Gesichter, verstecken. Die Gesichter sind Projektionsflächen stummer Emotionen. Vergleichbar mit den Gesichtern oder Körpern der gebrochenen Heroen und Heroinen des amerikanischen Film noir projizieren sich Streifenmusterungen als expressionistische Schlagschatten darauf. So rührt das *postklassisch-expressionistische* Stilmittel der heruntergelassenen Jalousien<sup>659</sup> ohnehin aus dem expressionistischen Stummfilm, wie Lotte Eisner im Kapitel *Der Kammerspielfilm und die Stimmung* in *DIE DÄMONISCHE LEINWAND* bezogen auf Murnaus *DER BRENNENDE ACKER* (1922) beschreibt:

„In einem Raum, durch den das Halbdunkel fließt, dringen zwei Lichtstreifen durch die Fenster, aus dem Hintergrund und von vorn rechts. Sie gleiten vorbei an zwei dunklen, bewegungslosen Gestalten – einem Mann und einer Frau – (...), und einer dieser Lichtstreifen, der dicht am Fuße des Mannes vorbeifällt, scheint das dramatisch mysteriöse Schweigen noch schmerzvoller zu verstärken.“<sup>660</sup>

---

<sup>654</sup> YAMATO Waki: *The Tale of Genji. Flowers. Part Two. Band 4.* Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 94, S. 95

<sup>655</sup> Vgl. Ebd. S. 10, S. 12.

<sup>656</sup> LANGEMANN Christoph: Nachwort. In: *Die Geschichte der ehrenwerten Ochikubo. Ochikubo Monogatari.* Zürich: Manesse Verlag, 1994. S. 332ff.

<sup>657</sup> Vgl.: *zuihitsu bungaku*: „{Literaturw.} Zuihitsu-Literatur {f}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=108577>.

<sup>658</sup> BODE Helmut: Nachwort. In: *SEI SHŌNAGON: Das Kopfkissenbuch.* Zürich: Pendo Verlag, 1984. S. 118.

<sup>659</sup> Vgl. auch: GROB Norbert: Einleitung. *Kino der Verdammnis.* In: GROB Norbert (Hg.): *Filmgenres. Film noir.* Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 36.

<sup>660</sup> EISNER Lotte H.: *Die dämonische Leinwand.* Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 192.

Das Schwebende, Flüchtige ist ohnehin dem Filmischen zugeordnet; traditionelle Ästhetik sowie moderne gehen in den Shōjo-Manga der 1970er eine kongeniale Symbiose ein. So schreibt Norbert Grob auch dem Film noir eine „Atmosphäre des Offenen, Fragmentarischen, Imperfekten“<sup>661</sup> zu. Er bezieht sich dabei besonders auf Otto Premingers morbiden Totenstoff *LAURA* (1944). Hier verliebt sich der Ermittler *Dt. Lt. Mark McPherson*, gespielt von Dana Andrews, in eine zu Beginn totgeglaubte Frau, *Laura Hunt*, gespielt von Gene Tierney. Sie scheint dann tatsächlich von den Toten aufzuerstehen (dieser Film ist außerdem mit dem Horrordarsteller Vincent Price in der Rolle ihres Verlobten *Shelby Carpenter* besetzt).

Im Film noir ist das immer wieder eingesetzte helldunkle Streifenornament ein Rudiment der Stummfilmzeit und ein Rudiment des Japonismus und seiner diversen Techniken der Vergitterung; es handelt sich damit um das zuerst europäisch aufbereitete, dann amerikanisierte Muster-Grund-Prinzip, das im Film noir und im expressionistischen Stummfilm aus Licht und Schatten gemalt ist – so wie im schwarzweißen Manga. Auch hier beschwört es dem Horror, der Ästhetik des Dahinschwindens zugeordnete Auflösungseffekte des Leibes, wenn Schatten auf Körper und Gesichter der handelnden Figuren fallen, sie verbergen, verschlingen und ihr Psychisches – das nun gerade im Expressionismus zum rein Ornamentalen dazugekommen ist – alles Körperliche überlagert, den Körper in ein metaphysisches Psychophänomen verwandelt. Das Mädchen-Manga hat den psychischen, vom filmischen Expressionismus herstammenden Webfaden nun aufgenommen und bildet innerhalb der Manga-Ästhetik selbst den Höhepunkt des Einfangens von subjektiven Stimmungen und Emotionen.

In den Mädchen-Manga der 1970er sind also alle vom Diaphanen und vom Dahinschwinden charakterisierten Weiblichkeitskonzepte aus dem Jugendstil, aus dem expressionistischen Stummfilm versammelt, wo sie sich mit weiteren Stilelementen des expressionistischen Stummfilmes und Film noirs vereinen. Das vergitternde Jalousie-Schattenspiel, welches im Film noir das Dunkle gegen das Helle stellt,<sup>662</sup> läßt sich deswegen gerade auch in *ASAKIYUMEMISHI* mit Grob'schen noirischen Erzähltypen zusammenbringen. Hier zeigen sich nämlich Strukturen des Noir-Erzähltyps *Im Netz der Femme fatale*, dem Norbert Grob denn auch Klassiker wie *THE LADY FROM SHANGHAI* mit Rita Hayworth als Vamp, *DOUBLE INDEMNITY* von Billy Wilder mit der fallenstellenden Barbara Stanwyck und *THE KILLERS* von Robert Siodmak mit der Femme Fatale Ava Gardner, zuordnet.<sup>663</sup> Dies verdichtet sich in der Manga-Serie *ASAKIYUMEMISHI* in der spinnenhaften Figur der eifersüchtigen und verstoßenen Geliebten des *Prinzen Genji*, in der Hofdame *Rokujo* (in der Erzählung die einflußreiche Witwe des ehemaligen Kronprinzen). Ihre durch Räume wandernden gestaltlosen, dunklen und eifersüchtigen Gedanken, deren telepathische Kraft einer Geliebten des Prinzen *Genji*, der ephemeren *Yugao*, und später noch seiner Gattin, der Dame *Aoi*, vampiristisch die Lebenskraft aussaugen und ihnen beiden schließlich den Tod bringen,<sup>664</sup> versinnbildlicht die

---

<sup>661</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 33.

<sup>662</sup> Ebd. S. 36.

<sup>663</sup> Ebd. S. 46.

<sup>664</sup> YAMATO Waki: The Tale of Genji. Stars. Part One. Band 1. Tōkyō: Kodansha, 1993. U3.

gesponnen wirkende Gesamttextur des Bandes. Ganz allegorisch trägt jene Femme fatale, die Dame *Rokujo*, meist einen Kimono mit einem Spinnennetzmuster,<sup>665</sup> was die Atmosphäre des visuellen und narrativen Gesponnenseins unterfüttert. Unterschwellig sind darin Elemente des metaphysischen Schauers eingewebt.

Auch dem Spinnennetzmuster wohnt die Visualität der Vergitterung inne. Auch Norbert Grob bezeichnet die Femme fatale des mit Vergitterungseffekten arbeitenden Film noir als „Spinnenwesen“, welche die vor Verzücken ganz taumeligen Männer in den Bann ziehe, sie wie *Rokujo* „berausche“ und „verhexe“, um sie als Opfer unentwirrbar für die eigenen Agenden einzuspinnen, nur damit „von einem Augenblick zum nächsten ihr gesamtes Leben zerfällt.“<sup>666</sup> Kalt und berechnend lügt, betrügt mordet der Vamp im Film noir.<sup>667</sup> Sie ist eine FRAU OHNE GEWISSEN, wie treffenderweise die deutsche Übersetzung von Billy Wilders *DOUBLE INDEMNITY* lautet. *Rokujo* ist die noirische Spinnenfrau, eine Femme fatale, welche die Auflösung des Leibes mit ihrem Hofintrigengespinst in der Manga-Serie *ASAKIYUMEMISHI* initiiert und als dadurch aktives Weiblichkeitsprinzip des Dahinschwindens ein Gegenstück zur passiven Femme enfant darstellt. Zwar ist Prinz *Genji*, der Schmetterling, nicht direkt ihr Opfer, sondern seine Gespielinnen, deren tödliche Auslaugung *Genji* hochechauffiert und voller Tränen zurückläßt. Geschickt setzt *Rokujo* das Hofzeremoniell immer wieder intrigierend ein, um *Genji* den existentiellen Nährboden zu entziehen, indem sie seinen mutterersetzenden Liebesobjekten Schaden zufügt und diese mit ihrer Gedankenkraft mordet.

Und offensichtlich gab es tatsächlich eine reale und wie *Rokujo* enttäuschte „Dame Spinnweb“:<sup>668</sup> Die nur unter diesem Namen bekannte Geliebte des Fujiwara no Kane'ie gilt als Verfasserin des *KAGERO NIKKI*, also des als *SPINNWEB-TAGEBUCH* bezeichneten Schriftstücks, das offenbar über Familienbeziehungen dann auch in die Hände der Murasaki Shikibu gelangte und ihr als Vorlage für das *GENJI MONOGATARI* diente,<sup>669</sup> wie das ihrige später selbst das Muster für das Manga *ASAKIYUMEMISHI* geworden ist.

Schon in dem frühen, an Lotte Reinigers Ästhetik angelehnten, *postklassisch-expressionistischen* Schattenrißfilm *KUMO NO ITO* (1946) von Ōfuji Noburō sowie der Manga-Serie *AKKANBE IKKYŪ* (1993) von Sakaguchi Hisashi ist das metaphysische Motiv der Spinne, das Moment des unausweichlichen Dahinschwindens in der buddhistischen Anschauung der menschlichen Verstrickung in seinem Schicksal, und der daraus bedingte, unausweichliche Fall im Bild des Spinnenfadens oder Netzes verdichtet. Dies buddhistische Grundgefühl des dem Schicksal unwiederbringlich Ausgeliefertseins hat sich in den Filmen der Schwarzen Serie manifestiert und eine dunkle Ästhetik der Vergeblichkeit entworfen. In der Moderne, im Japan der Nachkriegszeit, verwirklicht sie sich zum Beispiel im Film *KUMO NO*

---

<sup>665</sup> Vgl. Ebd. S. 149ff.

<sup>666</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 46.

<sup>667</sup> Ebd. S. 47.

<sup>668</sup> Vgl.: WALEY Arthur: Erzählkunst in Japan vor der >Geschichte vom Prinzen Genji<. In: MURASAKI Shikibu: Die Geschichte vom Prinzen Genji. Band 2. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1995. S. 552.

<sup>669</sup> Ebd. S. 552- S. 555.

ITO, der nach der Vorlage Akutagawa Ryūnosuke entstand (welcher sich 1927 das Leben genommen hatte) und führte heute in Manga-Serien wie AKKANBE IKKYŪ.

Das Ensemble an formalen Auflösungserscheinungen, das die dekadente Endzeit-Stimmung<sup>670</sup> der Heian-Epoche in ASAKIYUMEMISHI wiedergibt, berührte sich also – wie besonders das Anime GANKUTSUŌ hervorhebt – mit dem Fin de Siècle, dem Ende des goldenen Zeitalters im Westen. Als diaphane Schicht ist es in der geschlechtlichen Ambivalenz von F.W. Murnaus Stummfilmfiguren und im Jugendstildekor im Stummfilm Fritz Langs erkennbar, die in der Folge als cineastischer Expressionismus den Film noir überzog. Aus der geschichtlichen Ferne betrachtet scheint jenes melancholische *mono no aware* der Heian-Zeit stärker denn je durch die schwindende Silbernitratschicht des expressionistischen Stummfilms hindurchzuschimmern; je älter er wird, und je mehr er verfällt.

So schließt das Werk der Mangaka Hagio Moto – mit ihrem Vampirstoff und visuellen Stil als inhaltlich-optisches Bezugssystem zu Poe über die Ästhetik der Präraffaeliten und dem expressionistischen Stummfilm mit seinen sexuell ebenfalls ambivalenten Figuren – den stilistisch-atmosphärischen Kreis folgerichtig. Dabei macht die Mangaka mit ihrem Deutschlandbezug – unbewußt oder bewußt – erneut die Stummfilmverwandtschaft besonders in zwei weiteren Werken dieser Phase des Mädchen-Manga evident: Ganz im Sinne Murnaus schuf Hagio Moto nämlich elegische Shōnenai-



Abbildung 27

Manga, die sie nun tatsächlich in Deutschland ansiedelte: Mit TŌMA NO SHINZŌ (THOMAS HERZ, 1974, siehe **Abbildung 27**<sup>671</sup>)<sup>672</sup> situiert sie ihre Geschichte passenderweise in den Beginn des 20. Jahrhunderts, also in die Stilkunst um 1900. Die Geschehnisse von TŌMA NO SHINZŌ ereignen sich in einem deutschen Internat. Damit knüpft Hagio Moto an ihren in Japan sehr erfolgreichen Vorgänger, an den in Gießen spielenden Shōjo-Manga-Klassiker JŪICHIGATSU NO GIMUNAJIUMU (GYMNASIUM IM NOVEMBER, 1971<sup>673</sup>) an.



Abbildung 28

Wie bei ihrem Horrorstoff DIE FAMILIE POE geht es hier um die gleichgeschlechtliche Liebe der männlichen Protagonisten, deren auffallendste Charakteristik die androgyne, kindliche Zartheit darstellt, wodurch das Schwindende, Diaphane gerade bei GYMNASIUM IM NOVEMBER im nebelwallenden deutschen Herbst aufgegangen ist.

<sup>670</sup> ALBIG Jörg-Uwe: Am Hof der Sorglosen. In: GAEDE Peter Matthias (Hg.): Geo-Epoche. Das kaiserliche Japan. Hamburg: Gruner und Jahr Verlag, Ausgabe/Nr. 21, 2006. S. 44.

<sup>671</sup> Vgl.: HAGIO Moto: Tōma no shinzō. Band 2. Tōkyō: Shōgakukan, 1975.

<sup>672</sup> SHAMOON Deborah: Revolutionary Romance: *The Rose of Versailles* and the Transformation of Shōjo Manga. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 6ff.

<sup>673</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 182.

In der Gegenwart durchweht diese konglomerierte Ästhetik gleichzeitiger oder übereinander geschichteter Stilentwicklungen außerdem zum Beispiel neue Schöpfungen wie xxxHORIKKU des Frauenzeichnerkollektivs Clamp, eine Manga- und Anime-Serie, deren jugendstilartige, die Rinpa gemahnende Gestaltung schon auf jedem neuen Buchdeckel der einzelnen Manga auffällt (siehe **Abbildung 28**). xxxHORIKKU bildet mit seinem Horrorbezug zudem Anknüpfungspunkte an Japans Gespenstertradition des HYAKU MONOGATARI.

Auch die Manga von Yuki Kaori zeugen – wie erwähnt – durch ihr geschlechtliches Verwirrspiel von der in den Siebziger Jahren ausgeformten Androgynie-Vergänglichkeitstraditionslinie. Besonders in der bereits erwähnten zwanzigbändigen Reihe TENSHI KINRYŌKU (ANGEL SANCTUARY) sind Anklänge von Jugendstil sowie der Kunst der Präraffaeliten stark an die Androgynität und den Horror geknüpft. Noch mehr diesen Kunststilen verbunden sind zudem der abgeschlossene Band ZANKOKU NA DŌWATACHI (CRUEL FAIRY TALES,<sup>674</sup> 1993) sowie Yuki Kaoris fünfbandige Manga-Serie YŌSEI HYŌHON, oder FEARĪ KYŪBU (FAIRY CUBE,<sup>675</sup> 2005-2006). Hier bezieht sich die Mangaka sogar ganz konkret auf die Feenphotographien des Mädchens Frances Griffith, die im Jahr 1917 in Cottingley<sup>676</sup> entstanden;<sup>677</sup> eine weitere, durchaus folgerichtige Verbindung des sich zum filmischen hinentwickelnden Blickes und den am Wegesrand des Positivismus gedeihenden phantastischen Welten, von denen besonders MUSHISHI erzählt:

Die Manga- und Anime-Serie MUSHISHI<sup>678</sup> ist sehr beachtenswert. Der Titel bezieht sich auf eine Kanji-Neuschöpfung, die in der bis in die Panelform<sup>679</sup> jugendstilverhafteten Manga-Serie xxxHOLIC eingeführt wurde.<sup>680</sup> Dort tritt ein magisch begabtes Insekt auf, woran sich das Manga MUSHISHI von Urushibara Yuki ebenso orientiert wie an dem durch die Photographie revolutionierten Blick auf die Welt durch die Präraffaeliten. So ist die Handlung von MUSHISHI nachgerade in einem Japan zu Beginn des 20. Jahrhunderts angesiedelt. In seiner dicht an die Pflanzen- und Insektenwelt herangeführten, fast wissenschaftlichen Betrachtungsweise, die alsdann zurück ins Märchenhafte, Übernatürliche fällt, bleibt das Dahinschwinden zentral:

Nicht immer vermag nämlich jener mit den für das normale menschliche Auge unsichtbaren *mushi* (Insekten, Käfern) kommunizierende, einäugige Heiler *Ginko* die auf ätherischer Ebene schwingenden Krankheiten, die sie im Menschen auslösen, zu bannen. So gelingt die Koexistenz zwischen den magischen Mikroorganismen und den Menschen selten. Diese Übermittler der Natur befallen oft gerade kindliche Figuren und verursachen bei ihnen phantastische Krankheitssymptome. Einmal schwindet in MUSHISHI durch so einen

---

<sup>674</sup> YUKI Kaori: Cruel Fairy Tales. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006.

<sup>675</sup> YUKI Kaori: Fairy Cube. Band 1-2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2007.

<sup>676</sup> FARSON Daniel: Vampire und andere Monster. Frankfurt am Main, Berlin, Wien: Ullstein Verlag, 1978. S. 90.

<sup>677</sup> YUKI Kaori: Fairy Cube. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2007. S. 17.

<sup>678</sup> URUSHIBARA Yuki: Mushishi. Band 1-3. New York: Del Rey Books, 2007., URUSHIBARA Yuki: Mushishi. Band 4-6ff. New York: Del Rey Books, 2008.

<sup>679</sup> CLAMP: xxxHolic. Band 2. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 9ff.

<sup>680</sup> URUSHIBARA Yuki: Mushishi. Band 1. New York: Del Rey Books, 2007. iv.

Insektenbefall tatsächlich ein ganzes Dorf dahin.<sup>681</sup> MUSHISHI bildet daher schon wieder eine Metaebene der Shōjo-Manga-Kultur, da der Jugendstil erst im zweiten Schritt diese wuchernde, präraffaelitische Ebene als florale Tendenz im Ornament zu fassen wußte. Krankheit ist hier eine Spielart der Auflösung des Leibes, so, wie jene *mushi* eben als Symbolisierung von Mikroorganismen den dem Jugendstil vorausgegangenen Blick durchs Mikroskop und die sich damit eröffnenden phantastischen Welten im Kleinen verbildlichten, die die Mangaka jedoch eindrucksvoll in eine an der Grenze zur Moderne stehende Zeit japanischer Folklore und Esoterik zu betten weiß.

Diese wuchernde Ebene, die in MUSHISHI ebenso mit Dahinschwinden, Siechtum und Auflösung verbunden ist, läßt gleichsam an das präraffaelitische Gemälde von John Everett Millais der treibenden *Ophelia* (**Abbildung 29**)<sup>682</sup> denken, im Manga selbst klingen immer wieder in einzelnen Panels solcherlei kunstgeschichtliche Referenzen an.<sup>683</sup> Millais' Gemälde von *Ophelias* Schönheit im Tode mit all dem Grün in der Natur und deren Ruf nach lustvoller Um- und Verschlingung von *Opheliens* Leib versammelt ihre Verwesung, ihre durch Mikroorganismen aus jenem üppigen Sprießen herbeigeführte Auflösung – und damit außerdem alles, was Fin de Siècle ist. Und es ist im übrigen ein Motiv, das noch Raymond Thornten Chandler (1888-1959) in den im schwülen Gewächshaus des *General Sternwood* handelnden Szenen in



Abbildung 29

der Film noir-Vorlage THE BIG SLEEP (1939)<sup>684</sup> aufgreift, als er damit die süßlich duftenden Verwesungserscheinungen des hohen Alters des *Generals* auch mit den im Treibhaus wuchernden Pflanzen engführt. Noch hier überzieht das Fin de Siècle, nicht nur durch seine Figurentypen der *Femme enfant* und der *Femme fatale* den Roman noir, während Stefan Zweig in diesen Jahren im Exil bereits an seinem Zeitbild des Dahinschwindens DIE WELT VON GESTERN schreibt.

Das von der schwarzen Romantik ausgehende Bezugssystem Poe hat also eine Ästhetik des Dahinschwindens begründet, an der sich Murnau und der expressionistische Stummfilm laben konnten. Es beförderte das Morbide, welches sich – in der präraffaelitischen Kunst, im expressionistischen Stummfilm und im Mädchen-Manga, zum Beispiel von Hagio Moto, zusammengeführt – mit der Androgynität und den beiden Frauenkonzepten der *Femme enfant* und der expressionistisch-noirischen *Femme fatale* verband.

Im Folgenden sollen weitere Weiblichkeitskonzepte der Mädchen-Manga-Kultur vorgestellt werden:

<sup>681</sup> Vgl. Ebd. S. 103ff.

<sup>682</sup> HÖNNIGHAUSEN Gisela (Hg.): Die Präraffaeliten. Dichtung, Malerei, Ästhetik, Rezeption. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 344-S. 345.

<sup>683</sup> URUSHIBARA Yuki: Mushishi. Band 1. New York: Del Rey Books, 2007. S. 103ff.

<sup>684</sup> Vgl.: CHANDLER Raymond: Der große Schlaf. Zürich: Diogenes Verlag, 1974. S. 8ff, S. 184ff.



### 3.5.2.1. Bishōjo, otomechikku und mahō shōjo

Der Zeichenstil des *bishōjo* (美少女<sup>685</sup>) -Manga<sup>686</sup> stellt besonders schöne und ätherische Mädchen in den Vordergrund – *bishōjo* bedeutet „hübsches, niedliches Mädchen“<sup>687</sup> –, was direkt auf den Modeschwerpunkt der frühen Mädchen-Magazine zurückzuführen ist und den darin enthaltenen Darstellungen von *bijin* (Schönheiten) von Künstlern der Zwanziger/Dreißiger Jahre des letzten Jahrhunderts wie Takehisa Yumeji (**Abbildung 30**)<sup>688</sup>, Nakahara Jun'ichi, Fukiya Koji oder Takabatake Kashō.

Deren Lebensdaten wiederum parallelisierten die der deutschen Stummfilmregisseure. Damit hat sich der Stil der Shōjo-Magazine, *shōjo zasshi*, aus den zeitgebundenen westlichen Sehgewohnheiten und Einflüssen ihrer



Abbildung 30

Macher entwickelt, wodurch auch das Schönheitsideal der Stummfilmdiva mit ihrer Air, ihrem Schminkstil, ihrer Kleidung in die Gegenwart hineingetragen wurde – was vor allem noch in den Shōjo der Siebziger des letzten Jahrhunderts sichtbar ist.

Das Wort Bishōjo wurde in der japanischen Popkultur als Zielgruppenkategorie für pubertierende Mädchen übernommen, deren Manga- und Anime-Konterfei die saubere, reine Schönheit ist – entweder kurvig (*kirei*) oder kindlich und niedlich (*kawaii*),<sup>689</sup> gepaart mit Charakterstärke. Dieses Genderideal steht in Verbindung mit dem massenmedial vermittelten Frauenbild der Shōjo-Kultur. Es handelt sich hier offensichtlich um ein männlich erwünschtes Rollenimage, das der weiblichen Zielgruppe von der zunächst männlich dominierten Magazinlandschaft ebenfalls mit auf den Weg gegeben wurde.

Daneben war in den 1970er und 1980ern ein besonders verzierter Stil populär, der sich im Verbund mit einer leichten, träumerisch-verschnörkelten Linienführung an romantisch-dramatische Geschichten mit schüchternen, nicht schönen, aber niedlich aufgeputzten Heldinnen koppelte und besonders im Magazin *RIBBON* von Mangaka wie Mutsu A-ko, Tachikake Hideko oder Tabuchi Yumiko vertreten wurde. Dieser Stil wird als *otomechikku* bezeichnet<sup>690</sup> und setzt sich heute fort im *otome gēmu* (also Maiden Game, bzw. Game für/mit junge(n) Frauen wie zum Beispiel ANJERIIKU – ANGELIQUE von Koei, seit 1994) als Gegenzug zu ‚Dating Simulationen‘, den *bishōjo gēmu* oder *ren'ai gēmu*.

<sup>685</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 36.

<sup>686</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): Manga Design. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 384.

<sup>687</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 266.

<sup>688</sup> [http://www.miragebookmark.ch/be\\_3\\_geishas.htm](http://www.miragebookmark.ch/be_3_geishas.htm) am 17.08.2009 um 15:26 Uhr.

<sup>689</sup> ZANK Dinah: Girls Only? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 151.

<sup>690</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 179.



Das prototypische Bishōjo ist indes in der Manga-Serie ANGEL/DUST von Nanase Aoi zu sehen. Die Mangaka reüssierte zuerst mit ihrer Fan-Art, die auch als *dōjinshi*<sup>691</sup> bezeichnet wird. Der Ästhetik zugrunde liegen Arkadenautomaten-Games, was später zu ihrer Arbeit als ‚Character Designerin‘ für Computerspiele führte, und, nebenbei – ebenfalls die Transmedialität der gegenwärtigen Manga- und Animekultur streift.

Auch die Manga-Serie BISHŌJO SENSHI SĒRĀ MŪN (1992-1997) von Takeuchi Naoko gehört, obwohl ihre Heldinnen hier besonders kurze, nostalgische Matrosen-Kostüme (Schuluniformen) tragen, zu den populärsten Shōjo-Manga, die in den Neunziger Jahren aufkamen. Bezeichnenderweise betrachtet schon Siegfried Kracauer die Tiller-„Girleinheiten“ der Zwanziger Jahre als lebendige „Sternbilder“,<sup>692</sup> was außerdem mit dem *hoshi gumi*, der Sternentruppe; also einer Einheit des Takarazuka kagekidan, korrespondiert. Noch dazu wird im Abspann des Anime zur Manga-Serie SAILOR MOON (Regie Satō Jun’ichi) immer wieder ein gleißend-expressives Bild van Goghs gezeigt: DIE STERNENNACHT (1889),<sup>693</sup> wobei dieses Detail, das auch eine Brücke zum Expressionismus darstellt, tatsächlich inhaltlich sehr bedeutsam für die Serie ist:

Die fünf schönen Sternenaugen-Mädchen-Identifikationsfiguren haben eine himmlische Bestimmung, wie ihnen ihr tierischer ‚Sidekick‘, eine sprechende schwarze Katze, mitteilt. Sie sind Reinkarnationen von kosmischen Mond- und Sternenkriegerinnen – kämpfende Mädchen werden als *sentō bishōjo* bezeichnet<sup>694</sup> – also dadurch mit magischen Kräften



Abbildung 31

versehen. Diese Figuren werden deshalb außerdem *majoko*<sup>695</sup> oder „Magical Girl“<sup>696</sup> genannt.

Typisch für das auch als *mahō shōjo*<sup>697</sup>-Manga/Anime<sup>698</sup> bezeichnete Genre ist das ebenfalls in anderen Gattungen verwendete *kimezerifu*, eine immer wiederkehrende Phrase, welche die Hauptfigur ausspricht, z.B. *Usagi (Bunny) Tsukinos* Leitspruch „Für Liebe und Gerechtigkeit“

<sup>691</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): Manga Design. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 384.

<sup>692</sup> KRACAUER Siegfried: Das Ornament der Masse. In: KRACAUER Siegfried: Das Ornament der Masse. Essays. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1963. S. 52.

<sup>693</sup> JÄHNER Horst: Künstlergruppe Brücke. Geschichte einer Gemeinschaft und das Lebenswerk ihrer Repräsentanten. Berlin: E.A. Seemann Verlag, 2005. S. 32. Abb. 29.

<sup>694</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider’s guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 200.

<sup>695</sup> ZANK Dinah: Girls Only? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime. In: DEUTSCHES FILMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 150.

<sup>696</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): Manga Design. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 30.

<sup>697</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 267.

<sup>698</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider’s guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 133.

in BISHŌJO SENSHI SĒRĀ MŪN<sup>699</sup> sowie die farbensprühende Verwandlungsszene, *henshin*, die es seit Nagai Gōs Manga-Serie KYŪTĪ HANĪ (CUTIE HONEY, 1973) gibt.<sup>700</sup> In der immer wiederkehrenden Henshin-Szene durchwandern die Mädchen Stadien des neu Angezogenwerdens. Zu Beginn des *henshin* steht ihre purifizierende Nacktheit, woran sich eine Neuankleidungs-Sequenz knüpft. Dieses noch prächtigere Kostüm charakterisiert das endgültige übermenschliche Selbst, die Superpersona, in die sich das Mädchen verwandelt hat und bildet außerdem eine Entsprechung zum *sentai*-Genre im Jungenbereich. Im Manga / Anime AI TENSHI DENSETSU WEDINGU PĪCHI (1995-1996) stellen die Superkostüme der pinkhaarigen *Momoko* (*momo* heißt Pfirsich und beschreibt zugleich, mit dem Wort *iro* – Farbe – gekoppelt, den Ton Pink) und ihrer Gefährtinnen ein jeweils den Mädchen zugeordnetes Blüthenema-Hochzeitskleid dar. Auch in dieser Anziehpuppen-Ästhetik äußert sich also noch der Modeaspekt der Style-Bilder (*sutairuga*, **Abb. 31**)<sup>701</sup> aus frühen Mädchen-Magazinen, zum Beispiel Nakahara Jun'ichis Zeitschrift *HIMAWARI* (gegründet 1947) mit ihren *mogas* (Modern Girls), die es in Japan seit den Zwanzigern des letzten Jahrhunderts gab.

Magical Girls, *majoko*, welche die eigentlich harmlose, jedoch an Macht ebenbürtige Ausprägung der Femme fatale vor allem des expressionistischen Stummfilmes, zum Beispiel der magischen ALRAUNE (1928 von Henrik Galeen, 1930 von Richard Oswald) und des Film noir darstellen, kämpfen für Liebe und Gerechtigkeit, oder gegen das Böse und werden wie kosmische Göttinnen zu Bewahrerinnen der Erde stilisiert.

Dieser bewahrende, mütterliche Aspekt drückt sich besonders im Manga-Titel BOKU NO CHIKYŪ WO MAMOTTE (PLEASE SAVE MY EARTH, 1987-1994)<sup>702</sup> von Hiwatari Saki aus. Ihre Figur, die Schülerin *Alice*, deren Augen, wie sich die Mangaka äußert, umgedrehten „Cocktailtomaten“<sup>703</sup> gleichen, erinnert sich an ihr vorheriges Leben, als sie die kosmische *Mokuren* gewesen ist. In dieser generisch hybriden Serie, in der die gattungstypischen Merkmale des *mahō shōjo* verschwimmen, gibt es keine Transformationsszene, wohl aber deutet eine mitunter um ihre Schultern geschlagene Decke auf vorausgegangene kosmische Transformationszustände hin.<sup>704</sup> Die reinkarnierte – also ohnehin transformierte – *Alice* hat die besonderen ‚ESP‘-Fähigkeiten der priesterlich geweihten Biologin *Mokuren* geerbt, die einer außerirdischen, ausgestorbenen Kultur angehört hat. Besonders *Mokurens* Gabe der Kommunikation mit Pflanzen, Blumen und Tieren ist auf die empathische *Alice* übergegangen. *Mokuren* hat Pflanzen mit ihrem Gesang sogar zum Wuchern zu bringen vermocht, als sie von ihrer Beobachtungsstation auf dem Mond aus immer wieder sehnsuchtsvoll auf die Erde geblickt hatte, sich wünschend, den blauen Planeten ganz umhüllen zu können. Es ist dies offenkundig eine Anbindung an den empathischen Jugendstil und dessen Faible für

<sup>699</sup> Ebd. S. 122.

<sup>700</sup> Ebd. S. 98.

<sup>701</sup> <http://www.ohmigallery.com/DB/ItemDetail.asp?item=8805> am 17.08.2009 um 15:38 Uhr.

<sup>702</sup> HIWATARI Saki: Please save my Earth. Band 1-6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002., HIWATARI Saki: Please save my Earth. Band 7-12. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003., HIWATARI Saki: Please save my Earth. Band 13-18. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

<sup>703</sup> HIWATARI Saki: Please save my Earth. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002. S. 21.

<sup>704</sup> DRAZEN Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 51ff.

ornamentalisierter Pflanzengerank; auch an Art Déco. Und damit ist es eine Abwandlung von Fritz Langs Film FRAU IM MOND mit seinem Hauch von Art Déco,<sup>705</sup> mit der blonden Gerda Maurus, die als empathische *Friede Velten* zusammen mit *Wolf Helius* (Willy Fritsch) auf dem Mond zurückbleibt; zumal schon in Tezuka Osamus LOST WORLD *Frau Ayame* und *Dr. Shikishima* im All, diesmal auf dem Planeten *Mamango*, zurückgelassen worden sind.<sup>706</sup>

Bereits im zehn Jahre vor BOKU NO CHIKYŪ WO MAMOTTE entstandenen, schon im Zusammenhang mit Tezuka Osamu und der Generation der 24er erwähnten CHIKYŪ E., dem SF-Shōjo von Takemiya Keiko, drückt sich das Thema der Sehnsucht nach der Erde aus. Dies spiegelt dessen Hauptfigur *Yomi Marcus Shin*. Wie *Mokuren* in Hiwatari Sakis Manga ist der sensible Junge mit den starken ‚ESP‘-Fähigkeiten ausgestattet. Im Science Fiction-Shōjo-Kontext stellt sich das Thema ‚ESP‘ (‚Extra Sensory Perception‘; außersinnliche Wahrnehmung) also als genreübergreifende Facette des *mahō shōjo* und einer als Rollenmodell erwünschten empathischen weiblichen Fähigkeit dar. Zumal das Empathische auch ein weibliches Ideal ist, das sich aus Stummheit speist. In der stummen Kommunikation nämlich muß es der weiblichen Heldin möglich sein, als emotionales Auffanggefäß für den Helden und den Zuschauer zu fungieren, wortlos zu vermitteln. Grundlage hierfür ist die Stummfilmkunst, die das Empathische, Telepathische geradezu befördert. So setzt der Stummfilm, besonders der ähnlich übersinnlich veranlagte expressionistische, auf ‚ESP‘-Leistungen der Schauspielerinnen, die stumm vermitteln, stumm verstehen, stumm dulden. Prototypen wären hier die Darstellerinnen Henny Porten oder die sanfte Camilla Horn als *Gretchen* in Murnaus FAUST. Abgesehen von den Zwischentiteln, die den Blockkommentaren oder auch Sprechblasen im Manga entsprechen, stellt die stumme Kommunikationsstruktur des Weimarer Kinos also besonders starke Überschneidungen mit dem Mädchen-Manga dar. Aus beiden Medien mußte, zwangsläufig fast, dieser seelenvolle Frauentypus erwachsen, der noch immer, auch im Mädchen-Manga, durch Augenglanz, Großaufnahmen und den empathischen Jugendstilreminiszenzen in Szene gesetzt ist und außerdem vom klassischen japanischen Frauenideal unterfüttert wird. Das neuere Manga BOKU NO CHIKYŪ WO MAMOTTE ist also noch eindeutig auf den Einfluß von Takemiya Keikos SF-Manga CHIKYŪ E. mit ihren empathischen *Mu* zurückzuführen. Mit ihrer ESP wären sie tatsächlich ideale Stummfilmschauspieler.

Das *mahō shōjo* ist darüber hinaus, wie BOKU NO CHIKYŪ WO MAMOTTE ebenfalls zeigt, größtenteils nicht in ein reines SF-‚Setting‘ gekleidet. Wie der Hybrid BOKU NO CHIKYŪ WO MAMOTTE vorführt, können sich Erzählelemente und Stoffe eines Shōjo-Subgenres also durchaus in einer anderen (Spezial-) Gattung reinkarnieren.

Auch die burschikose Hauptfigur *Nausicaä* im postapokalyptischen Manga KAZE NO TANI NO NAUSHIKA, das gleichfalls als Anime-Film vorliegt und auf dem japanischen Märchen

---

<sup>705</sup> Vgl.: GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 45.

<sup>706</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: Lost World. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 227.

DIE PRINZESSIN, DIE INSEKTEN LIEBTE<sup>707</sup> basiert, verfügt über die Fähigkeit, mit riesenhaft mutierten Rieseninsekten, *Ohmu*,<sup>708</sup> telepathisch zu kommunizieren. Sie sind einzig von der weltlichen Fauna zurückgeblieben, während die Erde die großen Zivilisationen seit tausend Jahren hinter sich gelassen hat und in ein *keramisches Zeitalter* zurückgefallen ist. Terra ist nun fast vollständig vom *Meer der Fäulnis* (*Sea of Corruption*<sup>709</sup>) überzogen, ein magisch leuchtender Pilzwald, der sich mit seinen verseuchen Sporen ständig ausbreitet. Diese Verschmutzung der Atmosphäre zwingt die Menschen, in besonders kontaminierten Gebieten Masken zu tragen. Das ökologische Gleichgewicht ist zerstört, Technologie existiert nicht mehr, die seit Jahrtausenden vergiftete Natur hat so viel Verseuchung in sich aufgesogen, daß sie nun selbst die Verschmutzung in einer pervertierten Photosynthese voranzutreiben scheint. *Nausicaä*, die Prinzessin, lebt im *Tal des Windes* (*Valley of Wind*), das vor den Pilzsporen durch die auffallenden Brisen des nahegelegenen Meeres geschützt ist.<sup>710</sup> Durch ihre Fähigkeiten findet sie heraus, daß die Pflanzen nun doch allmählich beginnen, die von Menschenhand erzeugte Umweltverschmutzung zu tilgen. Das Nebenprodukt allerdings ist dieses Miasma.

Diese Weiterentwicklung des Shōjo-Gedankens im Manga vollzieht hier, thematisch im Bild des Miasmas verdichtet, noch einmal Hans Poelzigs Jugendstil-Metapher, den „Gärungsprozeß“,<sup>711</sup> nach (Kapitel *Die klassischen, romantischen (und späteren) Phasen Tezuka Osamus als Spiegelung der stilistischen Durchlässigkeit des filmischen Expressionismus*). Miyazaki Hayaos größtenteils düsteres Werk liegt mit seinem apokalyptischen Pflanzengerank nunmehr auf der Demarkationslinie zwischen Stilkunst und Ausdruckskunst. Bei Miyazaki ist die von Menschenhand verformte Natur eben nicht mehr nur schön und dekorativ, sondern auch finster, brutal und bedrohlich, also expressionistisch und nicht mehr jugendstilhaft. Schon Ernst Toller hat in der fünften, kursiven Zeile seines Gedichtes AUFRÜTTELUNG genau die Demarkationslinie, den Riß zwischen der Stil- und der Ausdruckskunst aufgetan. Und das sogar anhand des Bildes von Insekten, denen jedoch Miyazaki Hayao wieder im postapokalyptischen Gefühl, durch die Augen der Heldin *Nausicaäs* betrachtet, Schönheit und Erhabenheit beizugeben vermochte wie einst Franz Marc seinen expressionistischen, prismenartigen Tierdarstellungen, denen auch Anime-Filme wie MONONOKE HIME sehr nahe zu stehen scheinen:

„Wir schritten durch die Dämmerwelt der Wunder,  
Verträumte pflückten Märchen wir mit weichen Händen,  
Aus Sonnenstrahlen formte Glaube Kathedralen,  
Von hochgewölbten Toren fielen Rosenspenden.

*Da! Mordend krochen ekle Tiere*

---

<sup>707</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen: THE PRINCESS WHO LOVED INSECTS. Vgl. DRAZEN Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 39.

<sup>708</sup> MIYAZAKI Hayao: *Nausicaä of the Valley of the Wind*. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2000. S. 7ff.

<sup>709</sup> Ebd. S. 23ff.

<sup>710</sup> Ebd. S. 23ff.

<sup>711</sup> DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM FRANKFURT AM MAIN: Hans Poelzig. 1869 bis 1936. Architekt, Lehrer, Künstler. Ausstellung vom 23. Februar bis 18. Mai 2008, Frankfurt am Main.

Wie eine Erinnerung an die auch immer wieder Apokalypsen bergende japanische Vergangenheit befindet sich außerdem *Nausicaäs* Klan mit anderen im Kriegszustand um Ressourcen und alte, hochtechnologische Vernichtungswaffen – organische Riesenroboter. Im Laufe der Geschichte führt *Nausicaä* die sowohl mit den Insekten als auch untereinander in ständigen Konflikten lebenden Völker, die am Rande der gegenseitigen Auslöschung stehen, durch das diffizile Interessengeflecht aller Parteien zumindest der Hoffnung auf Frieden entgegen. Die Figur *Nausicaä* beherbergt also Züge des *mahō shōjo*, während ihre Geschichte im typischen Geflecht von Fantasy/Science Fiction angesiedelt ist. So äußert sich die apokalyptische Seite der japanischen Popkultur hier sogar in dem Subgenre des *mahō shōjo*, wo es mit einem gewandelten weiblichen Rollenmodell die Standards für Folgeserien dieser Art (zum Beispiel für Itano Ichirōs Anime CHIKYŪ SHŌJO ARJUNA – EARTH GIRL ARJUNA, 2001) setzte. So schießt Itano Ichirōs Hauptfigur ihre Pfeile in durchsichtiges, sich von der Verschmutzung nährendes Gewürm.

Miyazaki Hayao hat nicht nur einen Hybrid aus apokalyptischer Science Fiction und magischem Märchen kreiert. Er bricht mit seiner besonders starken Mädchenfigur *Nausicaä* darüber hinaus die etablierten „gender-orders“<sup>713</sup> des Shōjo-Genres durch ein eigenwilliges „doing-gender“<sup>714</sup> auf. *Nausicaä* ist kein sexy-mädchenhafter *bishōjo* wie *Sailor Moon*, bzw. *Usagi Tsukino*, die Heldin von BISHŌJO SENSHI SĒRĀ MŪN, sondern eine waghalsige Pilotin von archaisch anmutenden Windseglern. Im Anime MAJO NO TAKKYŪBIN variiert Miyazaki mit seiner jungen Hexe *Kiki* erneut das Genre. Immerhin löste die Serie MAHŌTSUKAI SARĪ (Ikeda Hiroshi, Kasai Osamu, Yokoyama Mitsuteru, 1966-1968<sup>715</sup>) den ‚Hexenboom‘, also das *mahō shōjo*, überhaupt erst aus. HIMITSU NO AKKO-CHAN (1969-1970) oder MAHŌ SHŌJO RARABERU (Sasaki Masahiro, Hiroshi Shidara, 1980-1981) sollten folgen.<sup>716</sup> *Kiki* aber zeigt männlichen Unternehmmergeist, ebenso wie die starke Industrielle und Heilerin *Lady Eboshi* in MONONOKE HIME. Die in MONONOKE HIME titelgebende, wolfsartige *Mononoke* schließlich ist blutdurstig und instinktgeleitet wie ein Raubtier. Miyazaki Hayaos Figurenkonzeptionen all seiner magisch berührten und bewanderten, immer weiblichen Hauptfiguren entsprechen, von ihren nie anbietenden Attributen her gesehen, also durchaus männlichen Action-Shōnen-Figuren.

Ohnehin gibt es als Gegenpart des *mahō shōjo* das Genre des *mahō shōnen*, dessen Heldenfiguren magisch begabte Jungen sind. Die Manga-Serie HAGANE NO RENKIN

---

<sup>712</sup> KARTHAUS Ulrich: Einleitung. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 25.

<sup>713</sup> WESELEY Sabine: Gender Studies in den Sozial- und Kulturwissenschaften. Einführung und neuere Erkenntnisse aus Forschung und Praxis. Bielefeld: Kleine Verlag, 2000. S. 40ff.

<sup>714</sup> Ebd. S. 18, S. 36ff.

<sup>715</sup> ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS, The (Hg.): The Award of Merit. Tokyo International Anime Fair 2005. Tōkyō: Tezuka Purodakushon/Asshu, 2005. S. 32.

<sup>716</sup> Vgl.: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN: Anime!. High Art - PopCulture. Ausstellung vom 27. Februar bis 3. August 2008, Frankfurt am Main, Frankfurt am Main.

JUTSUSHI (FULLMETAL ALCHEMIST<sup>717</sup>) von Arakawa Hiromu, von der es auch eine Anime- und Computerspieladaptation gibt, siedelt sich ebenso an den Außenrändern dieses Genres an. Sie spielt vor der ins Phantastische stilisierten Kulisse eines Europas im beginnenden 20. Jahrhundert, mit all seinen modernen, technischen Errungenschaften wie der Eisenbahn und dem Dampfschiff.<sup>718</sup>

Die Brüder *Elric* versuchen durch ein verbotenes, alchemistisches Experiment ihre Mutter ein Jahr nach deren Tod ins Leben zurückzuholen. Dabei verliert *Ed* sein linkes Bein, *Alphonse* den ganzen Körper. *Edward* rettet den Bruder, indem er mittels eines *Blutsiegels* – einem Transmutationskreis aus seinem Blut – *Alphonses* Seele in eine eiserne, roboterartige Ritterrüstung inkorporiert.<sup>719</sup> Dabei opfert *Ed* seinen rechten Arm. Um ihre zerstörten Leiber zu restaurieren, begeben die Brüder sich auf die Suche nach dem *Stein der Weisen*, doch werden sie in den Nachwehen eines Krieges direkt in eine Militärverschwörung<sup>720</sup> hineingezogen.

Diese europäische Parallelwelt (zum frühen *expressionistischen* Stummfilm und zum Ersten Weltkrieg) ist außerdem mit deutschen Versatzteilen ausgestattet: Der Name der Figur *Hohenheim* spielt auf Theophrast von Hohenheim, also den Arzt, Chemiker und Alchemisten Paracelsus an. Dies paßt sich vollends in die mystizistisch-paracelsische Mode der 1920er Jahre ein, die Stefan Zweig schon in seinem DIE WELT VON GESTERN. ERINNERUNGEN EINES EUROPÄERS beschrieben hat.<sup>721</sup> Auch der Auftritt der sonst die *expressionistischen* Perioden bevölkernden *Homunculi* beschwört in HAGANE NO RENKINJUTSUSHI, wie in Fritz Langs METROPOLIS, die sieben Todsünden, nach denen diese japanischen *Homunculi* benannt sind. Im Manga sind alle *Homunculi* von einem Charakter erschaffen worden, den sie als Vaterfigur betrachten. Doch schon der *Homunculus* (Olaf Føns) in den sechs *prä-expressionistischen* HOMUNCULUS-Filmen (1913) Otto Ripperts (für den Fritz Lang vor seiner eigenen Regietätigkeit Manuskripte erstellte) sehnt sich nach seinem Vater, dem kaltblütigen Erfinder, der ihn abweist.

Es sind diese künstlichen Geschöpfe, die wohl die offenkundigsten thematischen und stilistischen Entsprechungen zwischen der japanischen Popkultur und dem expressionistischen Stummfilm aufweisen:

---

<sup>717</sup> ARAKAWA Hiromu: Fullmetal Alchemist. Band 1-2ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002.

<sup>718</sup> ARAKAWA Hiromu: Fullmetal Alchemist. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002. S. 5, S. 74.

<sup>719</sup> Ebd. S. 1, S. 60, S. 61ff.

<sup>720</sup> ARAKAWA Hiromu: Fullmetal Alchemist. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002. S. 108ff.

<sup>721</sup> Vgl.: ZWEIG Stefan: Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990. S. 287.

### 3.5.3. Das Antlitz der Stummfilm-Geisha: Spiegel kommender (Shōjo-) Manga-Generationen

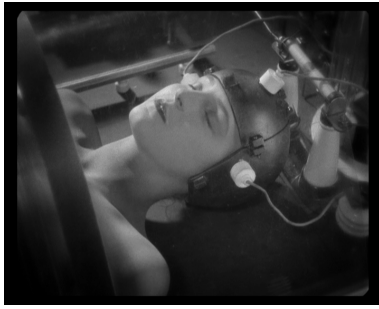


Abbildung 32a

Gleicht nicht der schwarzzahnige Mund der japanischen Dame, das „blau-grüne Lippen-Rot der Geishas von Gion“<sup>722</sup>

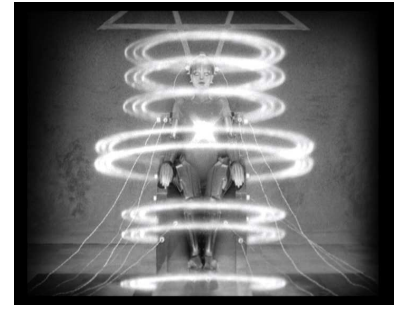


Abbildung 32b

dem kleinen, süßlichen einer westlichen Stummfilmdiva der Wilden Zwanziger? Verströmen nicht deren für die Leinwand tatsächlich künstlich schwarz geschminkten Lippen dasselbe Verheißungsvoll-Höhlige der vornehmen, von Tanizaki Jun'ichirō in seinem LOB DES SCHATTENS beschriebenen Frauengestalt, die da, einer puppenhaften Femme fatale gleich, hinter den Lamellen der heruntergelassenen Vorhänge im Dunkel der japanischen Kammer lauert? Das Schönheitsideal der



Abbildung 32c

schwarzen Zähne der Geisha und verheirateten Frauen ist zu den schwarzgeschminkten Lippen der Stummfilmdiva geworden. Der wichtigste Stummfilm-Vamp des Expressionismus, Brigitte Helm, hatte ohnehin ihren großen Auftritt im japanischen Yoshiwara – mit ihren ebenfalls stummfilmhaft grün-schwärzlichen Lippen:

Brigitte Helms Mund in der Rolle der *Maria* und Roboterfrau in Fritz Langs METROPOLIS ist von einer geishaartigen Kleinheit. Auch japanische Geishas und die Kurtisanen (*oiran*) des Yoshiwara sind Kunstwesen, stilisierte Gebilde der Schönheit. Vielleicht ist die Geisha darum mit ihrem winzigen Mündchen das Modell aller künstlichen Frauen, und die Roboter-*Maria* ihre expressionistisch-medialisierte Transmutation. Der expressionistische Stummfilm jedenfalls kennzeichnet den Übergang dieses Schönheitsideals in das Zeitalter der Massenmedien, in das Zeitalter der künstlich-technischen Reproduzierbarkeit.

Die Wandlung der *Maria* in den frankensteinartigen Laboratorien des Wissenschaftlers und Alchemisten *Rotwang* (Rudolf Klein-Rogge) im Film METROPOLIS zählt zu den bekanntesten Trickaufnahmen der Stummfilmzeit (siehe **Abbildungen 32a** und **32b** aus METROPOLIS): Säulen von milchigem Licht umzirkeln den sitzenden Leib der zuerst nur aus grau-glänzendem Metall bestehenden Roboterfrau. An sie ist die echte *Maria* angeschlossen, die in einem oben durchsichtigen, röhrenförmigen Behältnis liegt, das einem Sarkophag ähnelt, gepaart mit dem technizistischen Design der heutigen Apparaturen für die Computertomographie. Auf ihrem Kopf ist die Transmitterkappe mit Sonden befestigt, die ihre Lebensenergie in den Körper des Cyborgs teleportiert. Es entsteht, während *Rotwang* mit blubbernden Reagenzgläsern, gefüllt mit allerlei Flüssigkeiten, hantiert, die exakte Kopie von *Maria*: ein Animismus, eine Filmmetapher. Die Kunstfrau aber hat ein abgrundtief verdorbenes Wesen. Brigitte Helms Körper hat sich zu einem haßerfüllten Leib der visuellen Lust gewandelt, angefüllt mit

<sup>722</sup> TANIZAKI Jun'ichirō: Lob des Schattens. Zürich: Manesse Verlag, 2002. S. 59.



schwarzer, okkultur Energie. Der kleine Mund zieht sich zu einem grausamen Strich zusammen, die eigentlich riesigen Augen sind Schlitze, und ruckartig zuckt ihr Körper, die Situation hinterhältig ortend, hin und her. Brigitte Helms winziger Mund ist ein apokalyptischer Rachen, weil sie als Kunstwesen zur Demagogin wird, die Männer taumelig willfährig werden läßt, sie die ganze Arbeiterschaft von *Metropolis* um den Verstand bringt. Sie ist ein synthetischer Vamp.

War die Stilisierung der Frau im Jugendstil, vor allem die *Femme enfant*, die Zelebrierung der Unfruchtbarkeit, gelingt hier, im *klassisch-expressionistischen* Stummfilm, im Gegenstück-Frauenmodell der *Femme fatale*, als ein Wesen der Künstlichkeit, ebenfalls ihre Kenntlichmachung des Unfruchtbaren – zumal auch Brigitte Helm erst süße siebzehn



Jahre, sozusagen ein *Shōjo*, eine *Femme enfant* war, als sie ihren Leib und ihr Antlitz Fritz Lang und der



Abbildung 32d

zerstörerischen Roboter-Maria zur künstlichen Reproduktion zur Verfügung stellte.<sup>723</sup>

Abbildung 32e

Ein weiterer Aspekt des Jugendstils als Überlagerung im



filmischen Expressionismus verbindet sich mit der synthetischen *Femme fatale*: im Zusammenhang mit den SF-Manga *CHIKYŪ* E. von Takemiya Keiko wurde



Abbildung 32f

bereits beobachtet, daß die vom

Abbildung 32g

Gold und den applizierten, meist quadratischen, kleinen Farbflächen aus dem Japonismus zu Wege gebrachte Überlagerung des Frauenleibes (und dadurch einzige Hervorgehobenheit des Gesichtes) auf den Gemälden der „Goldenen Phase“ von Gustav Klimt bereits das Computerisiert- und Cyborgisiertwerden des Körpers in SF-Kontexten wie *KŌKAKU KIDŌTAI* (siehe Plakat von *KŌKAKU KIDŌTAI* mit der künstlichen Frau, **Abb. 32c**<sup>724</sup>) darstellerisch vorweg genommen hat. Wie bei Gustav Klimt ist im Stummfilm *METROPOLIS* von dessen Bewunderer Fritz Lang aus dem milden, natürlichen Leib ein gefährlicher, künstlicher Leib gebildet worden, ein unfruchtbarer Cyborg, wie er auch in den beiden *KŌKAKU KIDŌTAI*-Anime von Oshii Mamoru zum Beispiel als großäugige und kleinmündige Assassine *Motoko Kusanagi* (siehe Gesichtsabbildung aus dem Anime und Cover-Poster **Abb. 32d**) wiederzufinden, im zweiten Teil *INOSENSU* sogar ein Fließband mit serienmäßig produzierten Cyborgpuppen zu sehen ist, die dem Konstruktionsfehler beim *ghost-*

<sup>723</sup> FRÖHLICH Gustav: Waren das Zeiten. Mein Filmheldenleben. Frankfurt am Main, Berlin: Ullstein Verlag, 1983. S. 129.

<sup>724</sup> Vgl.: <http://www.cyber-cinema.com/reprint/ghostshellRpt.jpg> am 17.05.2010 um 14:44Uhr.



*dubbing* zufolge immer wieder – wie die Roboter-*Maria* – Amok laufen. Den Regeln des Anthropomorphismus aus dem Shintō zufolge, beherbergt die künstliche Hülle, der Cyborgleib, dort – wie der westliche englische Titel *GHOST IN THE SHELL* bereits andeutet – so etwas wie eine Seele, einen metaphysischen und ebenfalls okkulten Kern, der sich am Ende des ersten Teiles von *KŌKAKU KIDŌTAI* als Computerwesen-Existenz mit dem Weltganzen verbindet und es durchdringt, und im zweiten Teil ebenso auf die Seele eines kleinen hilfsbedürftigen Mädchens zusammenzuschrumpfen in der Lage ist.<sup>725</sup>

Die Überlagerung des Leibes und die Belebung des Unbelebten wiederum ist eine Fortschreibung der ‚Metaphysik des Dekors‘<sup>726</sup> aus dem filmischen Expressionismus. Selbst in der sich nach unten verschmälernden Optikerwerbung nach Entwürfen von Ludwig Meidner, die als Wahnvision im Film *DIE STRASSE* (Kapitel 2, **Abb. 5g**) wie ein Gesicht mit besonders großen Augen wirkt, erkennt man noch die Gesichtszüge von Brigitte Helm. Schließlich ist ihr Gesicht in *METROPOLIS* ebenso wie diese anthropomorphe Werbung ein technisches Gesicht. Ihre Lippen sind stromdurchspült, wie ihr eigentlich lebloser Leib, durch den nur das Reagenzglasgemisch fließt.

Zwischen Starre und Fluß bewegt sich auch das Ukiyo'e *KANAGAWA OKI NAMI URA* (*DIE GROSSE WELLE VOR KANAGAWA*), geschaffen vom japanischen Künstler Katsushika Hokusai.<sup>727</sup> In der stilisiert eingefrorenen Bewegung, im Positiv-Negativspiel einer gigantischen Welle, einer Energie, die kurz davor ist, der gesamten Besatzung eines leicht gebauten Bootes den Tod zu bringen, erkennen wir das Prinzip von Bewegung und Stillstand, von Natur und Künstlichkeit, Belebung und Entzug von Leben. In Brigitte Helms körperlicher Vereinigung mit dem Satinstoff ihrer extravaganter Kleider fließen die Formen ihres Leibes und ihre tot intermittierenden und die flüssigen Bewegungen des Stoffes ineinander. Fließend wie japanische Seide ist beim Tragen von exquisiten Stoffen in *METROPOLIS* und den beiden *ALRAUNE*-Filmen mit Brigitte Helm der dabei stattfindende Übergang von der Natürlichkeit in die Künstlichkeit in Brigitte Helms erotischer Körpersprache eingefangen. In ihren sündigen teuren Abendkleidern scheint damit auch ein Anthropomorphismus stattzufinden, ein Changieren zwischen „Aura“ und Auraverlust.<sup>728</sup>

Eine dem Gesicht Brigitte Helms ähnliche Aufteilung, also die überproportional großen Augen und der besonders klein wirkende Mund, reproduziert sich auch auf der tranquilen Oberfläche des Antlitzes von Lil Dagover (siehe **Abbildung 32e** aus *DAS CABINET DES DR. CALIGARI*), die, wie Brigitte Helm, eine beliebte Schauspielerin der Stummfilmzeit war und als *Otake-san* in Fritz Langs Stummfilm *HARAKIRI* sogar eine Japanerin spielte. Diese Proportionen, welche zur Kinnpartie schmal zusammenlaufen, sind ein Zeitbild, ein

<sup>725</sup> ORBAUGH Sharalyn: Emotional Infectivity: Cyborg Affect and the Limits of Human. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human. Volume 3*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 156-S. 157ff.

<sup>726</sup> FLEER Cornelia, KREIMEIER Klaus: Zur Einführung. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): *Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm*. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 8.

<sup>727</sup> FORRER Matthi: *Hokusai. Prints and Drawings*. München: Prestel Verlag, 1991. Abb. 11.

<sup>728</sup> BENJAMIN Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1977. S. 15ff.

Schönheitsideal der 1920er Jahre. Der kleine, japanische Mund kontrastiert in den expressionistischen Versionen also offensiv mit der Größe der Augen, und auch Anita Berber pflegte „ohne Andeutung eines Lächelns“, „kreideweiß geschminkt“ und darin ein winziger Mund mit „karmesinroten Lippen“ zu erscheinen, mit Augen, „die mit dicken Schichten von Wimperntusche umrandet waren“ – wie eine Geisha also,<sup>729</sup> wie eine Stummfilmschönheit also. Überblendet man deshalb die Physiognomie einer so charakteristischen Stummfilmschauspielerin des Expressionismus wie Brigitte Helm über die einer weiblichen (oder androgynen männlichen) prototypischen Manga-Figur, der die stummfilmischen großen Augen hinzugefügt sind, so bildet sich demnach folgendes Doppelimago ab: Der Mund ist klein, die Augen seelenvoll und riesengroß. Sie schwimmen beinahe davon, als Meer: Als Spiegel des Unbewußten, des Weiblichen, Erotischen – entfachen sie Begehren. Das Gesicht der Femme fatale im expressionistischen Stummfilm (siehe ‚Screenshot‘ von der siebzehnjährigen Brigitte Helm während ihrer Verwandlung in die Roboterfrau, **Abb. 32f**) fällt somit also eigentlich mit dem der Femme enfant zusammen. Dies ist verdichtet in dem kindlichen Antlitz der schweigsamen, künstlich reproduzierten *Rei Ayanami* aus der Anime-Serie *SHINSEIKI EBANGERION* (**Abb. 32g**), deren apokalyptische und schmerz erfüllte Energie sie am Ende der Serie wieder zu einer Femme fatale, zu der in ihr wirkenden *Lilith*<sup>730</sup> macht. Auch sie ist zu einem Sexsymbol der ‚Manga-Community‘ geworden, wovon eine Unmenge an Fanwebsites Zeugnis ablegen.<sup>731</sup> In seiner grotesk-terrorisierenden Verdichtung scheint *Rei Ayanamis*



**Abbildung 32h**

roter Blick bereits im Gemälde des expressionistischen Komponisten und Begleiters des *BLAUEN REITER*, Arnold Schönberg, vorweggenommen: *DER ROTE BLICK* von 1910 (siehe **Abbildung 32h**).<sup>732</sup>

Zu sehen war ja bereits, daß der empfangende Seelenblick der Stummfilmschönheit – ob er falsch ist wie bei der Femme fatale oder sanft wie bei der Femme enfant – stark mit der ebenfalls auf Stummheit basierenden übertriebenen Sensibilität im Blick der Shōjo-Figuren, vor allem den sensitiven *Mu* in Takemiya Keikos



**Abbildung 32i**

Manga *CHIKYŪ*. E., übereinstimmt und auch mit dieser Empfangsbereitschaft des stummen Blicks im Film des Weimarer Kinos, aus dem man ohne Sprache alles lesen sollte, die Telepathie- und ‚ESP‘-Themen im Manga-Bereich vordefiniert worden sind.

<sup>729</sup> FISCHER Lothar: Anita Berber. Göttingen der Nacht. Berlin: Edition Ebersbach, 2006. S. 125.

<sup>730</sup> ORTEGA Marina: My Father, He Killed Me: My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in *Neon Genesis Evangelion*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 227ff.

<sup>731</sup> Vgl. <http://www.evangelion-armageddon.com/Galerie/index.php?page=576&gal=rei> am 08.07.2009 um 14:24 Uhr.

<sup>732</sup> WOLF Norbert: Arnold Schönberg. Der rote Blick. In: WOLF, Norbert, GROSENICK Uta (Hg.): Expressionismus. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 92-S. 93.

Herausgebildet hat sich ein Gesichtsschema, eine konventionalisierte Schablone. Legt man das Gesicht der japanischen *Femme enfant* im Manga über das der *Femme fatale* des expressionistischen Stummfilmes sieht man im Umkehrschluß außerdem, daß hier die expressionistische *Femme fatale* eigentlich die gleichen Gesichtszüge der *Femme enfant* trägt, welche die japanische Shōjo-Kultur bevölkert (siehe **Abbildung 32i**<sup>733</sup> der *Usagi Tsukino* aus BISHŌJO SENSHI SĒRĀ MŪN) im Zeitalter der „technischen Reproduzierbarkeit“,<sup>734</sup> im Zeitalter, in dem das Manga-Gesichtsschema selbst schnell und einfach reproduzierbar sein soll. In der Manga-Fankultur ist nämlich das Nachzeichnen<sup>735</sup> der Gesichtsschemen äußerst wichtig für die Herstellung eigener Fanart, *dōjinshi*,<sup>736</sup> geworden, wodurch bereits ein großes Volumen an Manga-Zeichenkursen zum Reproduzieren diverser Mangaka-Stile entstanden ist – von Tezuka Osamus prägendem Kursband MANGA NO KAKIKATA war bereits die Rede.

Die Diva des Weimarer Kinos ist also der Shōjo der Stummfilmzeit und im Fluidum der geschlechtlichen Ambiguitäten der japanische *rorikon*-Stil<sup>737</sup> so zu einem Abguß der *Femme enfant* des Jugendstils, der Präraffaeliten und des Kinos geworden. Das japanische Lolita-Phänomen, das auf einer japanischen *katakana*-Wortschöpfung für den Begriff Lolita-Komplex beruht, beschreibt die Favorisierung erotischer Darstellungen von kulleräugigen Kindfrauen.

Auffallend ist bei der durch ihren schwarzen Kurzhaarschnitt und ihren androgynen Tänzerinnenleib zudem auch geschlechtlich ambivalenten Louise Brooks in der Rolle von Frank Wedekinds *Lulu* – und damit der wohl größten *Femme fatale* des Weimarer Kinos – „das grafische Schwarzweiß im Zusammenspiel ihres Gesichtes und Haarschopfes, die Augenbrauen wie in japanischen Holzschnitten und schließlich der dunkelrote Mund.“<sup>738</sup>

Abermals ist die *Femme enfant* / *Femme fatale* an den Japonismus gekoppelt. Der Geisha-Code der Louise Brooks – in der Rolle der *Thymian* in TAGEBUCH EINER VERLORENEN trägt sie zudem noch einen Seidenkimono (siehe Kapitel *Japonistische Demimonde im Westen*) – wirkt aber noch weiter: Nachdem sie sich von der Kamera verabschiedet hatte, begann Louise Brooks mit der Malerei. Lotte Eisner beschreibt ihren Stil bezeichnenderweise als altchinesisch – „sehr direkt“.<sup>739</sup> Als Geschenk erhielt Eisner das Bild eines Baumes, „mutig und sauber

<sup>733</sup> Vgl.: <http://mangastyle.net/artbooks/genga3c.htm> am 07.05.2010 um 22:03 Uhr.

<sup>734</sup> Vgl.: BENJAMIN Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1977.

<sup>735</sup> BERNDT Jaqueline: Manga Mania. Dis/Kontinuitäten, Perspektivenwechsel, Vielfalt. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 17.

<sup>736</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 266.

<sup>737</sup> GRAVETT Paul: Sechzig Jahre japanische Comics. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 134.

<sup>738</sup> SIEFEN Claudia: Einfach nur da. Das Filmarchiv Austria würdigt die amerikanische Stummfilmdiva Louise Brooks, deren bekannteste Filme unter der Regie von G.W. Pabst in Deutschland entstanden. In: UNGERBÖCK Andreas, JAVRITCHEV Mitko (Hg.): Ray Filmmagazin. Wien: Substance Media Ltd., Ausgabe/Nr. Januar 2006. S. 84.

<sup>739</sup> EISNER Lotte H.: A Witness Speaks. In: JACCARD Roland (Hg.): Louise Brooks. Portrait of an Anti-Star. New York: New York Zoetrope, Editions Phébus, 1986. S. 131.

gemalt“ in schwarzen, weißen und grauen Tönen gefertigt, das die Darstellerin humorvollerweise mit „ein Geschenk eines alten Chinesen, „Lou Brou“ signierte.<sup>740</sup>

Die Femme fatale ist somit auch chinois. Nicht eindrücklicher hätten hier die visuellen Verbindungen in Orson Welles' Film noir-Klassiker durch seine Ehefrau Rita Hayworth in der Hauptrolle offengelegt werden können. Diese LADY FROM SHANGHAI in chinesischer Seide inmitten einer expressionistischen Achterbahn am Ende des Filmes ist, als direkte Verbindungslinie des Film noir zu expressionistischen Stummfilmen wie DAS WACHSFIGURENKABINETT (1924) oder RASKOLNIKOW (1923) anzusehen. Und auch die Figur *Miss China* in SUBIRITTO OBA WANDĀ – SHŌNEN KA MANABU KURABU (SPIRIT OF WONDER – SCIENTIFIC BOYS CLUB, 2001) einem Anime von Anno Takashi, das im 19. Jahrhundert situiert ist, hat gerade die Figur in ihrem enganliegenden chinesischen Kostüm den Sexappeal einer Femme fatale. Vor allem die letzte Episode, als sich ihr Leib zu einem riesigen Planeten einer überdeterminierten Weiblichkeit – in PLANET OF CHINA – transformiert (und hierbei an die Endsequenzen auch von SHINSEIKI EBANGERION mit einer endzeitlichen, gigantischen *Rei* erinnert), während *China* vorher in REDUCTION OF CHINA schrumpfte, exemplifiziert abermals die Mehrdeutigkeiten von Geschlecht und die Permutationen zwischen Femme enfant und Femme fatale in der japanischen Manga-, Anime- und Games-Kultur – und der expressionistischen Realfilmformation.

So zeigen sich Aspekte noirischer und expressionistischer Formenspiele und Antlitze sowohl im Mädchen-Manga, klassischen Manga sowie im Gekiga und bilden damit eine Ahnen-Bildergalerie der formalen Reproduzierbarkeit, auf welche auch die heutigen Mangaka und Anime-Regisseure immer wieder gerne zurückgreifen:

### 3.6. Tendenzen und Phänomene der japanischen Popkultur

#### 3.6.1. Obsessionen

Das *seinen*-Manga<sup>741</sup> (青年漫画) verweist nunmehr auf explizite Darstellungen von weiblichen Manga-Figuren und stellt Stoffe für überwiegend junge Männer bereit, zum Beispiel die Seinen-SF-Manga-Serie<sup>742</sup> SAISHŪ HEIKI KANOJO von Takahashi Shin, die besonders am Ende sehr direkte Sexszenen enthält. Damit korrespondiert diese Manga-Sparte mit dem, was Norbert Grob im Film noir als „Lust am Ungewöhnlichen“<sup>743</sup> kennzeichnet, und dies Ungewöhnliche führt sich im Anime in selbstreflexiven Doppelungen und Verfremdungen fort. Das Seinen-Genre ist folglich ein ebenso „schmutziges Genre“, wie Norbert Grob auch den Film noir charakterisiert (obschon dieser hier nicht als Genre, sondern als Stilphänomen begriffen wird),

---

<sup>740</sup> Ebd. S. 131.

<sup>741</sup> LEVI Antonia: Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996. S. 163.

<sup>742</sup> Anmerkung: Wie der Mangaka Takahashi Shin in einem Nachwort am Ende der auch als Anime verfilmten Manga-Serie SAISHŪ HEIKI KANOJO erklärt, handelt es sich bei einem Seinen-Manga um eine Gattung, die für ein älteres Publikum, für Rezipienten um die Dreißig entwickelt wurde. Vgl. TAKAHASHI Shin: She, the ultimate Weapon. Band 7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. Nachwort. S. 324.

<sup>743</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 51.

der also genauso wie Bereiche der japanischen Popkultur zu „Skopophilie und Fetischismus“ neige, mit den Abgründen der Phantasie spiele.<sup>744</sup> In der japanischen Popkultur wird dieses Fetischphänomen *fechi* (フェチ) genannt.<sup>745</sup> Und bereits die Geschichten des Literaten des *eroguronansensu*, Edogawa Ranpo, die zum Obsessiven und zum Fetisch tendieren, gelten mitunter als Seinen, da sie schließlich u.a. im *SHIN SEINEN*-Magazin publiziert worden sind, wie beispielsweise 1928 die ‚Serial-Stories‘ INJŪ sowie KURO TOKAGE mit der exhibitionistischen, obsessiv veranlagten Verbrecherkönigin, einem Vamp der Nacht, die in verschiedenen, mabuseartigen Kostümen ihre kriminellen Machenschaften choreographiert. Das Seinen-Genre geht hier außerdem in den Gothic noir über, wie auch der Film noir mit Filmen wie *THE SPIRAL STAIRCASE* und bereits Paul Lenis *THE CAT AND THE CANARY*.

Es gibt in der japanischen Popkultur der Gegenwart, auf der Spur des Schmutzigen, Abgründigen und der Skopophilie verbleibend, neben den schon besprochenen, auf Homoerotik spezialisierten Genres Shōnenai/Yaoi und Shōjoai/Yuri, auch für Frauen verfaßte explizit heteroerotische/pornographische *redīsu komikku* (oder *redikomi*,<sup>746</sup> bzw. Lady’s-Manga,<sup>747</sup>), die Mitte der Siebziger einen Widerschein der maskulinen Gekiga, allerdings mit einem weiblichen Zielpublikum, darstellten. Darunter sind Arbeiten von Maki Miyako oder Watanabe Masako.<sup>748</sup> *Josei* (女性) bedeutet wiederum „Frau, weibliches Wesen“ und ist, wie das Seinen-Genre für Männer, ein direkter Verweis auf die entsprechende weibliche Zielgruppe.<sup>749</sup> Das *seijin-Manga*<sup>750</sup> stellt den Unterschied generell zum „Kinder-Manga“, auf Japanisch *kodomo-Manga*, (z.B. *DORAEMON*<sup>751</sup> von Fujio Fujiko)<sup>752</sup> heraus und ist also das (junge) Erwachsenen- oder Adult-Manga<sup>753</sup> mit nicht mehr kindgerechten Inhalten.

Eine gerade im Westen zu Klischees beitragende Gattung stellt sodann das Porno-Manga/-Anime an sich dar,<sup>754</sup> das nicht im Geringsten die ganze Bandbreite von Manga und Anime zu umfassen vermag. Auch im Porno-Manga gibt es begriffliche Nuancen und Untergattungen, die, wie im Porno-Anime, bezeichnenderweise wieder häufig unter der Prämisse des Ungewöhnlichen und Bizarren – also *eroguro* – stehend, sich zu den klassischen Genres Fantasy und Horror stellen, beispielsweise das dämonische Tentakelsex-Anime *UROTSUKIDŌJI* (*LEGEND OF THE OVERFIEND*, 1987-1995) oder der SF-/Fantasysex in

<sup>744</sup> Ebd. S. 51.

<sup>745</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider’s guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 70.

<sup>746</sup> Ebd. S. 193.

<sup>747</sup> BERNDT Jaqueline: *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*. Berlin: edition q, 1995. S. 22.

<sup>748</sup> TOKU Masami: *Shojo Manga! Girl’s Comics! A Mirror of Girl’s Dreams*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Networks of Desire. Volume 2*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 25.

<sup>749</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache\\_von\\_Anime](http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache_von_Anime) am 24.10.2006 um 18:01 Uhr.

<sup>750</sup> LEVI Antonia: *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996. S. 163.

<sup>751</sup> FUJIO F. Fujiko: *Doraemon. Gadget Cat from the Future*. Band 1ff. Tōkyō: Shōgakukan Verlag, 2002.

<sup>752</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): *Manga Design*. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 429.

<sup>753</sup> LEVI Antonia: *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996. S. 163.

<sup>754</sup> Vgl.: BRIEL Holger: *Hentai- Erotik in Manga und Anime*. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008.

ERUFEN RĪTO (ELFEN LIED, 2004). Patrick Drazen glaubt dabei im filmischen Bereich, im Porno-Anime, drei genreübergreifende Grundtendenzen ausfindig gemacht zu haben: Humor, Horror und Sentimentalität.<sup>755</sup>

Das Adjektiv *hentai*, welches das Porno-Anime und -Manga wie UROTSUKIDŌJI häufig kennzeichnet,<sup>756</sup> bedeutet soviel wie „ekelhaft“, „abnorm“, „pervers“. <sup>757</sup> Es ist jedoch hauptsächlich im Westen für Anime oder Manga mit pornographischen Inhalten gebräuchlich, so hier für die nicht mit nackten Tatsachen hinterm Berg haltende SF-Manga-Serie ZERAFIKKU FEZĀ (SERAPHIC FEATHER<sup>758</sup>), in welcher auch einmal wieder Figuren mit deutschem Hintergrund auftreten; so der todgeweihte *Professor Henkel*, dann *Dr. Heidemann* und eine der Hauptfiguren, seine Tochter *Kei Heidemann*.<sup>759</sup> Hentai-Stoffe kommen also eher in Form leichterer Anzüglichkeiten daher. Prototypisch für die leichte Erotik ist auch die sowohl in das SF- als auch Agenten-Thriller-Genre spielende Manga-Serie NAJICA DENGKI SAKUSEN (NAJICA<sup>760</sup>) von Takuya Tashiro, und deren kurzberockte Heldinnen, die üppige Agentin und Femme fatale *Najica* mit den typischen Bombenbrüsten – *kyonyū* (巨乳)<sup>761</sup> –, und ihre Assistentin und Femme enfant *Lila*, ein als *Humalite* bezeichnetes, künstlich geschaffenes Wesen. In einer vorgeschriebenen Seitenfrequenz und zumeist in Action-Szenen gewähren sie dem Leser die in filmischer Terminologie daherkommenden *panchira* (‚Panty Shots‘), also Einsichten unter ihre kurzen Röcke und zusätzlich auf pralle Dekolletés und BHs als ‚Bra Shot‘ – *burachira* <sup>762</sup> Der verstohlene Blick des Spanners, das skophile Vergnügen auch an Mädchen ohne Unterhosen oder Strümpfe (*nōpan*),<sup>763</sup> wird u.a. in entsprechenden *nozoki cafés* bedient und heißt dementsprechend *nozoki*.<sup>764</sup>

Das im Schulmilieu angesiedelte TENJŌ TENGE<sup>765</sup> von Ō Gureito (Oh! Great) bietet diese charakteristischen Unterhosen-Unteransichten oder Entblößungsszenen wiederum im Genre des Kampfsport-, Action-Manga.

Erotisches wird in Japan aber meistens mit den japanisierten Worten *poruno* oder *ero* umschrieben. Dementsprechend gibt es sogar „Computerspiele mit erotischen

---

<sup>755</sup> DRAZEN Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 67ff, S. 70ff, S. 73ff.

<sup>756</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 99.

<sup>757</sup> Vgl.: LANGENSCHIEDT (Hg.): Langenscheidts Universal-Wörterbuch. Japanisch. Berlin, München, Wien, New York: Langenscheidt Verlag, 1981. S. 61.

<sup>758</sup> UTATANE Hiroyuki, MORIMOTO Yō: Seraphic Feather. Band 1-2. Berlin: Egmont Verlag, 2001., UTATANE Hiroyuki, TAKEDA Toshiya: Seraphic Feather. Band 3. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

<sup>759</sup> UTATANE Hiroyuki, MORIMOTO Yō: Seraphic Feather. Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2001. S. 59, S. 75, S. 93.

<sup>760</sup> Vgl.: TAKUYA Tashiro: Najica. Band 1-2. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003., TAKUYA Tashiro: Najica. Band 3. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004.

<sup>761</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 125.

<sup>762</sup> Ebd. S. 38.

<sup>763</sup> Ebd. 165.

<sup>764</sup> Ebd. S. 165.

<sup>765</sup> OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 1-3. Stuttgart: Dino Verlag, 1997., OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 4. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004., OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 5-6. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2005., OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 7-8. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003., OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 9-12. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2005., OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 13-14ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2006.

Animesequenzen“, *erogē*<sup>766</sup> (エロゲー) genannt.<sup>767</sup> Dazu gesellt sich die oft zweidimensionale nicht immer explizite Game-Variante des *bishōjo gēmu*<sup>768</sup> (schönes Mädchen-Spiel; Girl Game) wie zum Beispiel Konaka Chiakis ‚geskriptetes‘ ARISU IN SAIBĀRANDO (ALICE IN CYBERLAND, 1996) für die *Sony Playstation*,<sup>769</sup> das dem Spieler Möglichkeiten der Interaktion mit virtuellen schönen Manga-Mädchen bieten soll, deren Äußeres dem Bishōjo entspricht. Das Videospiel-Genre erstreckt sich zu harmlosen Verabredungs-Simulationen, also *ren'ai shimyrēshon gēmu*<sup>770</sup> oder *gyarugē*<sup>771</sup> wie beispielsweise Konamis seit 1994 existierende TOKIMEKI MEMORIARU-Spielserie, wobei sehr textlastige Varianten als ‚Novel Games‘/*noboru gēmu* bezeichnet werden.<sup>772</sup> Die auch als *bijuaru noboru* bezeichnbare Spielserie TU HĀTO von Leaf (TO HEART, seit 1997) ist jedoch schon unter dem *erogē* oder auch Hentai-Game faßbar,<sup>773</sup> sodaß sich diese Game-Sparte tatsächlich bis in den ‚Hardcore‘-Pornobereich ausweiten läßt. Der Begriff *H*, *etchi*<sup>774</sup> *ecchi* (エッチ)<sup>775</sup> steht ebenfalls im Zusammenhang mit dem erotischen Manga und Anime und entspricht der westlichen Lesart von *hentai*. Er ist denn auch eine Ableitung der englischen Aussprache des Buchstabens *H* für *hentai*, das im Westen pornographische Darstellungen markiert, in Japan aber mit „verboten bis 18 Jahre“, also *jūhachi kin manga* umschrieben werden würde.<sup>776</sup> Desgleichen verweist, wie oben erwähnt, das Seinen- oder Seijin-sowie das AV-,Label‘ auf Pornographisches.<sup>777</sup>

Extrem brutale, gewaltsame Manga und Anime, die an sowohl homosexuelles oder heterosexuelles *hentai* gekoppelt sind, werden darüber hinaus als *kichiku kei* bezeichnet.<sup>778</sup>

*Hentai*, *erogē*, *etchi* scheinen, gerade, wenn man an das an die Schmerzgrenze gehende Anime UROTSUKIDŌJI denkt, eine Weitertreibung und Zuspitzung im Populären der „gierigen Sexualität“, des Ekels, des Überdrusses und des Exzesses<sup>779</sup> zu sein, der aus dem lasterhaften

<sup>766</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 267.

<sup>767</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 67.

<sup>768</sup> Vgl.: LONG Margherita: *Malice@Doll*: Konaka, Specularization, and the Virtual Feminine. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 159.

<sup>769</sup> Ebd. S. 159.

<sup>770</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 193.

<sup>771</sup> Ebd. S. 93.

<sup>772</sup> Ebd. S. 165.

<sup>773</sup> Ebd. S. 67.

<sup>774</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 266.

<sup>775</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 67.

<sup>776</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 267.

<sup>777</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 99.

<sup>778</sup> Ebd. S. 119.

<sup>779</sup> GEHLER Fred: Der Raum des Dichters - Georg Kaiser. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 16.

Moloch Großstadt herausquoll, um im Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit Tabubruch und eine hexensabbatartige Sexualisierung heraufzubeschwören. Das veranlaßte Stefan Zweig, wie erwähnt, seinerzeit in DIE WELT VON GESTERN, die Expressionisten als „Exzessionisten“<sup>780</sup> zu bezeichnen, da sich dies Exzessive in der Kunst und Literatur zum Beispiel von George Grosz, Conrad Felixmüller oder den nervös-triebhaften Stücken Georg Kaisers Bahn brach.

An die Erotik im Manga/Anime sind noch diversifiziertere Obsessionsphänomene gekoppelt. So der seit den Achtzigern in Japan populäre Rorikon (ロリコン)-Stil.<sup>781</sup> Dieser thematisiert, wie Vladimir Nabokov, den Sexappeal der Kindfrau (im japanischen *rorīta*),<sup>782</sup> basiert jedoch nicht unbedingt auf der Nabokov-Verfilmung LOLITA von Stanley Kubrick. Vielmehr führt er, für eine männliche Leserschaft konzipiert, oft in pornographische Darstellungen hinein.<sup>783</sup>

Vorbild für das Rorikon ist bezeichnenderweise wieder ein Stoff des *SHINKANKAKUHA*-Mitglieds Kawabata Yasunari, und zwar sein Debüt IZU NO ODORIKO (DIE TÄNZERIN VON IZU)<sup>784</sup> aus dem Stummfilmjahr 1925.<sup>785</sup> Der Lolita-Komplex wurzelt demnach erneut im *eroguronansensu jidai*. Im Zentrum von Kawabatas Erzählung steht eine japanische Schönheit. Sie ist eine kindhafte Tänzerin und Trommlerin, die der junge Gymnasiast und Ich-Erzähler auf einer Izu-Wanderung kennenlernt und, weil er für dieses entzückende Wesen entbrennt, sie und ihre Schaustellertruppe einige Zeit auf ihrem Weg durch Dörfer und Landschaften begleitet. Typisch ist, daß sich die Erzählung am Ende ins Elegische verflüchtigt und damit nochmals die Essenz der sehr scheuen Zuneigung aushaucht, die sich in der Erzählung zwischen den beiden entwickelt hat, aber unerfüllt bleibt.

Hier etablieren sich jedenfalls schon die Attribute und Eigenschaften – *zokusei* –<sup>786</sup> lolitahafter Mädchencharaktere in Manga, Anime und mitunter Game. Dabei spricht Kawabata mit seinen scheuen Blicken auf das Mädchen bereits die in der heutigen japanischen Popkultur als sehr niedlich empfundene Tollpatschigkeit solcher Figuren an, die im Verbund mit einer sichtbaren Schüchternheit steht. Und auch die denotative Errötungskonvention in Anime, Manga hat den Ich-Erzähler von Kawabatas IZU NO ODORIKO schon damals in Entzücken versetzt:

„Die kleine Tänzerin brachte uns von der Küche heißen Tee herauf. Als sie vor mir kniete und Tee eingießen wollte, da verfärbte sich plötzlich ihr Gesicht brennend rot, die Teetasche drohte

---

<sup>780</sup> ZWEIG Stefan: Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990. S. 289.

<sup>781</sup> Anmerkung: Das gegengeschlechtliche Pendant zum *rorikon* ist das *shotakon* (ショタコン). Vgl.: GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 128, S. 208.

<sup>782</sup> WINGE Theresa: Undressing and Dressing Lolita: A Search for the Identity of the Japanese Lolita. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 47.

<sup>783</sup> BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995. S. 118.

<sup>784</sup> Vgl.: KAWABATA Yasunari: Die Tänzerin von Izu. Tausend Kraniche. Schneeland. Kyoto. Ausgewählte Werke. München: Carl Hanser Verlag, 1968. S. 7-S. 34.

<sup>785</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 128.

<sup>786</sup> Ebd. S. 241.



von der Unterschale zu gleiten, und als sie diese auf die Matte niedersetzen wollte, verschüttete sie den Tee mit zitternden Händen. Ich war bestürzt von so viel lieblicher Schüchternheit.“<sup>787</sup>

Des weiteren beschreibt der Autor das jungfräulich-unschuldige Körperschema, das sich nunmehr in heutig popkulturell angelegten Manga-und Animefiguren wiederfindet:

„Als ich näher zusah, war mir, als trete aus dem Dunkel des Badehauses eine nackte Mädchengestalt! Sie streckte die beiden Arme aus und rief zu mir herüber. Oh! Es war die kleine Tänzerin! Ich sah ihre herrliche Gestalt, schlank gewachsen wie ein junger Kiribaum, und mir war, als begänne in meinem Herzen eine silberne Quelle zu sprudeln. Ich atmete tief auf, und dann lachte ich fröhlich hinaus. Oh! Was war sie doch für ein Kind! Vor lauter Freude, uns entdeckt zu haben, hatte sie ganz vergessen, noch ohne Kleider zu sein, und war, nackt wie sie war, mitten ins helle Sonnenlicht gesprungen. Ein kleines, unschuldiges Kind!“<sup>788</sup>

Und schließlich definiert er, in der Stummfilm-, also Erscheinungszeit seiner Erzählung, das typische Gesichtsschema, das ebenfalls weiterhin ein formelhaftes Schönheitsideal geblieben ist:

„In einer mir unbekannten alten Mode trug sie ihr Haar in seltsamer Form hoch aufgesteckt. Ihr liebliches Gesicht erschien dadurch besonders klein, aber es stand ihr vortrefflich. Ihr Haar war üppig und voll wie bei einer idealen Mädchengestalt aus einem Roman.“<sup>789</sup>

In der Gegenwart hat sich in diesem Zusammenhang in Bezug auf Manga-/Anime-Zeichenstile und -Trends ein weiterer Obsessionsbegriff für die Schwärmerei für meist pubertierend-kindlich dargestellte Mädchenfiguren eingebürgert: „*Moë*“, <sup>790</sup> oder *moe* (もえ; 萌え)<sup>791</sup> beschreibt eine seit Ende der Neunziger Jahre bestehende Skalierung von Gefühlsintensitäten, das Erglühen, Feuer fangen, brennen,<sup>792</sup> also die inbrünstige Liebe, die den obsessiven Fan (*otaku*<sup>793</sup>) – oder bereits den Ich-Erzähler in Kawabatas Erzählung IZU NO ODORIKO – beim Anblick von bestimmten, gerade erblühten Mädchenfigurentypen nun im Manga, Anime oder Game befällt. Der Begriff *moe* kombiniert Elemente des Rorikon und des Bishōjo miteinander.<sup>794</sup> Zumeist sind diese Mädchen, wie Kawabatas Tänzerin, besonders zart, nostalgisch puppenhaft. Daran wiederum knüpft die vielfach figuresammelnde Vorliebe von einigen *otaku* an. *Moe*-hafte Figuren haben also zugleich sexy-erotische als auch niedliche Qualitäten und ähneln frappierend dem aus dem Jugendstil stammenden Ideal der Femme enfant. Das zarte Erblühen, das in dem

---

<sup>787</sup> KAWABATA Yasunari: Die Tänzerin von Izu. Tausend Kraniche. Schneeland. Kyoto. Ausgewählte Werke. München: Carl Hanser Verlag, 1968. S. 13.

<sup>788</sup> Ebd. S. 16-S. 17.

<sup>789</sup> Ebd. S. 7-S. 8.

<sup>790</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): Manga Design. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 216.

<sup>791</sup> Anmerkung: *moe* (萌え) „[1] Sprießen {n} von Knospen // junge Knospe {f}. [2] {Anime, Manga, Videospiel} (Slang, ugs.) „Brennen“ {n}; „Glühen“ {n}; Faszination {f}; Verliebtheit {f}; Vernarrtheit {f} (für bestimmte Charaktere; Begriff aus der Otaku-Szene; <Herk.: Falschschreibung von *moe* 燃え>).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=233868>.

<sup>792</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 154.

<sup>793</sup> Vgl.: FISCHER Volker: Urbane Ikonophilie. Manga-und Produktkultur. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008.

<sup>794</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 128.

Strauß von Bedeutungen und Zuschreibungen des Begriffs *moe* inbegriffen ist, läßt sich indes ebenfalls bereits in Kawabata Yasunaris Beschreibungen seiner Tänzerin entdecken, und selbst die glänzenden, großen Augen im klein proportionierten Gesicht, wie sie nun als Darstellungskonvention für die Manga- und Anime-Schönheit noch nach der Stummfilmzeit verblieben ist:

„Die kleine Tänzerin rückte nahe an mich heran, und während ich las, berührte ihr Gesichtchen wahrhaftig beinahe meine Schulter. Sie lauschte mit Hingebung, ihre Augen leuchteten vor Spannung und Freude, selbstvergessen starrte sie mich an und bewegte während der ganzen Zeit auch nicht ein einziges Mal ihre Lider. (...) Ihre wundervollen, glänzend schwarzen und großen Augen waren das Allerlieblichste an ihr, und ihr Lachen war das Aufblühen von Blumen. Mir fiel der Ausdruck »blumengleiches Lachen« ein, und ich fand, daß er nur bei ihr wirklich zutraf.“<sup>795</sup>

*Moe* sind heute zum Beispiel die *kyara* (Begriff für die sehr stilisierten Charaktere im Manga, Anime und Game)<sup>796</sup> von Koge-Donbo. Ihre kindlich-kulleräugigen Figuren, zum Beispiel *Dejiko*, eine Werbefigur des Medienunternehmens *Burokkori/Broccoli* und Hauptfigur der Anime-Serie *DE JI KYARATTO* (*DIGI CHARAT*, Regie Sakurai Hiroaki, 1999), sind dazu halbe Tierwesen mit Hasen- oder Katzenöhrchen. Dieser spezifische Tierohrenstil wird *kemomimi* (獣耳) genannt, wobei besonders *nekomimi*, also Katzenohren beliebt sind.<sup>797</sup> Koge-Donbos als *moe* entworfene *kyara*, also *moekyara* (萌えキャラ<sup>798</sup>), beenden ihre Sätze denn auch mit den Lauten „*nyo*“ oder „*nyu*“,<sup>799</sup> also mit japanischen Onomatopoetika für das Katzenmiauen. Das Wort *moe* bezieht sich demnach auch auf „Anime und Manga, mit Charakteren die sehr lebhaft oder niedlich sind“, auf ihr kuschelig-tierhaftes Wesen sowie auf „progressive“ Formen von Anime-Filmen mit einem herausragenden Stilwillen.<sup>800</sup> Für Azuma Hiroki und Thomas Lamarre sind nach Donna Haraways Manifest für Cyborgs,<sup>801</sup> das bereits die Umkodierung des geschlechtlichen Leibes zelebrierte, solche Figuren überdies nun erste Anzeichen einer neuen Ära der Animalisierung.<sup>802</sup>

Die ins Debile gesteigerte Niedlichkeit einiger Manga-Figuren mit Piepsstimme, Kindchenschema und disparaterweise dennoch großen Brüsten – oder entsprechend dem Kindchenschema von *kawaii* und dem Lolita-Code ohne Brust (*munyū*; 無乳 oder *pechapai*; へ

---

<sup>795</sup> KAWABATA Yasunari: *Die Tänzerin von Izu. Tausend Kraniche. Schneeland*. Kyoto. Ausgewählte Werke. München: Carl Hanser Verlag, 1968. S. 23.

<sup>796</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 125.

<sup>797</sup> Ebd. S. 160.

<sup>798</sup> Ebd. 156.

<sup>799</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): *Manga Design*. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 216.

<sup>800</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache\\_von\\_Anime](http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache_von_Anime) am 24.10.2006 um 18:01 Uhr.

<sup>801</sup> Vgl.: HARAWAY Donna: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag, 1995.

<sup>802</sup> AZUMA Hiroki, LAMARRE Thomas: *The Animalization of Otaku Culture. Introduction*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Networks of Desire. Volume 2*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 178, S. 180, S. 182-S. 183.

チャバイ)<sup>803</sup> – hat dazu einen zynischen, politisch inkorrekten Begriff hervorgebracht: *Hakuchi moe* ist eine Bezeichnung für allerlei Charaktere, die das Extrem von *dojikko* oder *hetare* darstellen, also hirnlose, tollpatschige, rückgratlose Figuren, deren vorderste Eigenschaft die Unfähigkeit ist. Damit einhergehend wird die oftmals ins Groteske gesteigerte Immobilität und Hilflosigkeit, die mancherlei Aficionado als attraktiv empfindet, als *dojikko moe* bezeichnet.<sup>804</sup> Ausweitbar ist diese dann wiederum ‚trendige‘ Unfähigkeit auf den Begriff *hijitsuryoku*,<sup>805</sup> der sich generell auf Dilettantismusphänome innerhalb der japanischen Popkultur anwenden läßt. Gerade das Unvermögen von Figuren und Idolen der japanischen Popkultur wird hier vom Fan als liebenswerteste Charakteristik des verehrten Obsessionsobjektes betrachtet.

*Moe* ist auch das in einer eher gekritzelten Weise (*heta uma*<sup>806</sup>) dargestellte Kunststudenten-Mädchen *Hagu* von Umino Chika aus HACHIMITSU TO KURŌBĀ (HONEY AND CLOVER, 2000-2006). *Heta uma* (ヘタウマ) ist eine absichtlich dilettantische Zeichenweise und damit eine Spielart von *hijitsuryoku*. Die kindliche *Hagu* ist eine Obsession für den für sie brennenden Studenten *Shinobu*. Wie schon in Tanizaki Jun’ichirōs Erzählungen „SHISEI (1911)“<sup>807</sup> bzw. IREZUMI (TÄTOWIERUNGEN, 1910) geht es um eine in den Fetisch gesteigerte Obsession. Zumal auch Tanizaki in seinem FŪTEN RŌJIN NIKKI<sup>808</sup> (TAGEBUCH EINES ALTEN NARREN,<sup>809</sup> 1962) bereits einen weiblichen Fuß zum leidenschaftlichen Objekt stilisiert; bildet er doch bei Tanizaki den Ausgangspunkt der distanzierten Erotik zwischen einem alten Mann zu seiner Schwiegertochter, einer ehemaligen Tänzerin:

„So hatte ich unerwartet Gelegenheit, Satsukos nackte Füße zu berühren.“<sup>810</sup>

*Shinobu* macht im Manga Umino Chikas sogar einen Abdruck<sup>811</sup> von *Hagus* besonders kleinem Füßchen, den er dann als Modell für den Kauf pinkfarbener Sandalen für *Hagu* verwendet. Das Füßchen von *Hagu* ist hier ein Pars pro Toto für die gesteigerte Niedlichkeit der Femme enfant *Hagu* geworden.

Die Fetischobsession im Manga führt zu einem weiteren Buch Tanizakis und seinem *eroguronansensu*. In TADE KUU MUSHI (INSEL DER PUPPEN, 1928)<sup>812</sup> bindet er das puppenartige Schönheitsideal der japanischen Frau, das heute in den Manga-Figurenabgüssen des sammelnden *otaku* widerhallt, an die Ästhetik des traditionellen japanischen Puppentheaters,<sup>813</sup> Bunraku. Demnach läßt sich auch bei Tanizakis und seiner seit den Zwanziger Jahren bis in die späte Gegenwart führenden Beschäftigung mit sowohl der düster-

<sup>803</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider’s guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 157, S. 186.

<sup>804</sup> Ebd. S. 95.

<sup>805</sup> Ebd. S. 99.

<sup>806</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 267.

<sup>807</sup> Vgl.: „[1] Tätowierung {f}. [2] {Buchtitel} Tätowierung {fkA} (Erzählungen von Tanizaki Jun’ichirō, 1911).“ Siehe: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=89470>.

<sup>808</sup> TANIZAKI Jun’ichirō: Lob des Schattens. Zürich: Manesse Verlag, 2002. S. 84-S. 85.

<sup>809</sup> TANIZAKI Jun’ichirō: Tagebuch eines alten Narren. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag, 1966.

<sup>810</sup> Ebd. S. 27-S. 28.

<sup>811</sup> UMINO Chika: Honey and Clover. Band 1. Hamburg: Tokyopop, 2006. S. 24, S. 39.

<sup>812</sup> TANIZAKI Jun’ichirō: Lob des Schattens. Zürich: Manesse Verlag, 2002. S. 84.

<sup>813</sup> TANIZAKI Jun’ichirō: Insel der Puppen. Hamburg: Rowohlt Verlag, 1988. S. 104ff, S. 154.

schaurigen (Gothic-) Ästhetik als auch den sexuell-obsessiven Spielweisen zwischen Mann und Frau, die ohnehin den freudianischen Subtext des Horrorgenres bilden, ein roter Faden erkennen, der sich in die Fetisch- und Obsessionsphänomene in der japanischen Popkultur zieht. Er erscheint in den zu Figurinen gegossenen Manga-Mädchenentwürfen wieder und pendelt dazu zu einem weiteren Zeitgenossen Tanizakis, zu den im *SHIN SEINEN* verlegten Geschichten von Edogawa Ranpo. Auch bei ihm deuten sich bereits die westlichen (Gothic-) Fetischmomente in der modernen japanischen Popkultur an: NINGEN ISU (THE HUMAN CHAIR<sup>814</sup>, 1925) erzählt von einem Mann, der meisterlich einen Stuhl fertigt, den er von innen bewohnen kann. Dadurch tritt der Sesselman mit den verschiedensten – auch westlichen – Frauen in Berührung, die sich in dem internationalen Hotel, in das sein Stuhl mit ihm darin geliefert worden ist, auf ihn setzen. Im Inneren des Stuhls vermag er nun, die leibliche Beschaffenheit der Damen wie unmittelbar und doch ganz im Geheimen abzutasten. Am Ende baut der menschliche Stuhl Kontakt zu seiner letzten Besitzerin, einer Kriminalautorin auf, und läßt in seinem Brief an sie eines offen: ist seine Beichte nur eine spannende Kurzgeschichte gewesen, eine Anbiederung, welche die Aufmerksamkeit der Autorin auf intime Weise zu fesseln gesucht hat, oder hat sich beim Schreiben noch mehr um ihren Leib geschmiegt, als das delikate Polster ihres Lieblingsstuhls? Wieder zeugen Kawabata, Edogawa und Tanizaki von einem Zeitgeist, der die damalige Mode des Westens spiegelte und noch heute in der japanischen Popkultur weiterwirkt.

So war im Weimarer Kino Louise Brooks Trägerin der Fetischtendenzen der Stummfilme aus den Theatervorlagen von Frank Wedekind: In ihrem Essay *THE OTHER SIDE OF THE CAMERA* erzählt die Darstellerin von den Dreharbeiten mit G.W. Pabst zu Wedekinds *DIE BÜCHSE DER PANDORA* (1929). Der Regisseur nutzte dabei die Authentizität ihrer privat getragenen Kleider und suchte ihre Kostüme gern selbst aus. Vornehmlich bei Szenen, die von sexuellem Haß motiviert waren, achtete er auf deren Spürbarkeit und visuelle Verführungskraft. Die männlichen Schauspieler sollten Louise Brooks' Fleisch unter einer Bluse, einem Rock, einem Nachthemd ertasten können, ebenso wie er von ihr eine besondere Sensibilität für jede Berührung ihrer Spielpartner erwartete.<sup>815</sup> Pabst zerstörte in der Sterbeszene von *Dr. Schön* sogar ihr liebstes und teuerstes Kleid mit dem Sirup-Blut von Fritz Kortner, nur um die Szene noch mehr von der Zerstörungskraft sexueller Wellen vibrieren zu lassen.<sup>816</sup> Damit setzte der Regisseur die sadomasochistischen Fetischtendenzen der Wedekind-Stücke in eine destruktive, sexuelle Energie um, die von der in Gang gebrachten Erhitzung der Imagination herrührte, die direkt von Louise Brooks' ungerührter Air ausstrahlte.

*Moe* kann sich wiederum auch in der japanischen Popkultur auf fetischisierte Accessoires von Mädchenfiguren ausweiten. *Meganekko moe* beschreibt die Niedlichkeit (*kawaii*) von Mädchen mit einer Brille, die in vielen Manga zudem kurzberockt in Erscheinung treten. Das kann in der

---

<sup>814</sup> EDOGAWA Ranpo: *Japanese Tales of Mystery & Imagination*. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996. S. 1ff.

<sup>815</sup> BROOKS Louise: *The Other Side of The Camera*. In: JACCARD Roland (Hg.): *Louise Brooks. Portrait of an Anti-Star*. New York: New York Zoetrope, Editions Phébus, 1986. S. 124.

<sup>816</sup> Ebd. S. 118.

Logik des *eroguronansensu* bis zum *erokawaii* (エロ可愛い), also dem zugleich niedlichen und erotischen Mädchen gehen.<sup>817</sup> Die gleichnamige Heldin der Manga – und nunmehr auch Animeproduktion von Mori Kaoru, EMA (EMMA. EINE VIKTORIANISCHE LIEBE,<sup>818</sup> 2002-2006), mit ihrer Brille, den sanften Augen und ihrer gestärkten, langen Dienstmädchenschürze, die nur knapp einem Leben in einem Londoner Bordell entkommen ist, stellt eine *meganecko moe*-Figur dar. Der ‚Plot‘ liegt außerdem in einer oft favorisierten Zeitepoche und Kulisse von Manga oder Anime, im Europa des 19. Jahrhunderts – was einen Rekurs auf die in dieser Zeit herausgebildete Periodicalkultur in Japan darstellt, aus der sich die heutigen Manga-Magazine entwickelt haben.

Auch das *kimokawaii*, also Figuren wie zum Beispiel Miyazaki Hayaos verzauberte Meerjungfrau *Ponyo*, die bezeichnenderweise eigentlich – Wagner und DIE NIBELUNGEN gemahnend – *Brünhilde* heißt und aus dem Anime-Spielfilm *GAKE NO UE NO PONYO* (PONYO DAS VERZAUBERTE GOLDFISCHMÄDCHEN, 2008) stammt, fällt in den Gothic-Horrorkontext. *Kimokawaii*-Figuren sind zugleich abstoßend, seltsam und gruselig aber dennoch niedlich und süß, gerade weil sie so grotesk sind.<sup>819</sup> Solch niedlich-groteske Figuren haben sich in der japanischen Popkultur die Monstrosität des *kaijū* (怪獣) einverleibt, jener in der japanischen Popkultur immer wieder auftauchenden, seltsamen oder rätselhaften Bestie, wie sie zum Beispiel von *Gojira* (Godzilla) verkörpert wird.<sup>820</sup>



Abbildung 33

In seiner Groteske ist der Kontrast von Niedlichkeit und Tödlichkeit prototypisch. Schon die POKEMON-Figuren demonstrieren zwar ohne tödlichen, jedoch mit kämpferischem Ernst die Macht der Niedlichkeit. Anime und Manga wie die süße Killer-Mädchenserie GANSURINGĀ GĀRU (GUNSLINGER GIRL, Manga seit 2002 von Aida Yu, die beiden Anime-Serien stammen aus den Jahren 2004 und 2008, Regie Asaka Morio und Mano Rei, das Game ist seit 2004 auf dem Markt) arbeiten ebenso damit wie das erwähnte Seinen-Manga SAISHŪ HEIKI KANOJO, oder das dämonische KONJIKI NO GASSHU BERU!! (GASH!<sup>821</sup>, das Manga, das seit 2001 in Japan läuft, ist von Raiku Makoto). 2003 erschien diese Anime-Serie. Und auch in KATEKYŌ HITTOMAN REBORN! (REBORN!, ein Manga seit 2004 von Amano Akira, die Anime-Serie seit 2006, Regie Imaizumi Ken'ichi) mit seiner extrem niedlichen Hauptfigur, die vom Verlag *Tokyopop* als „der kleine Auftragskiller mit dem schwarzen Hut“ beworben wird (siehe **Abbildung 33**<sup>822</sup>)<sup>823</sup> ist dieses Stilprinzip zu beobachten.

<sup>817</sup> Ebd. S. 63, S. 68, S. 99.

<sup>818</sup> Vgl.: MORI Kaoru: Emma. Eine viktorianische Liebe. Band 1ff. Hamburg: Tokyopop, 2006.

<sup>819</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 122.

<sup>820</sup> Ebd. S. 112.

<sup>821</sup> RAIKU Makoto: Gash! Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2004., RAIKU Makoto: Gash! Band 2-4. Köln: Egmont Verlag, 2005., RAIKU Makoto: Gash! Band 5. Köln: Egmont Verlag, 2006.

<sup>822</sup> AMANO Akira: Reborn! Band 1. Hamburg: Tokyopop, 2007. U1.

<sup>823</sup> Vgl.: ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 12. Hamburg: Tokyopop, 2008. Vorletzte Werbesseite.

Selbst im westlichen Zeichentrick finden sich derzeit Spuren dieser grotesk-japanischen Süßlichkeit: so im *neo-expressionistischen* Tim Burton-Stil, der wie bereits Tezuka Osamu, das Niedliche von Disney aufgreift, die dunkle Linie verstärkt, und damit bei der grotesken, jedoch nachtmahrhaften Attraktivität seiner geflickten *CORPSE BRIDE* (HOCHZEIT MIT EINER LEICHE, 2005) anlangt:

### 3.6.2. Meruhen und Goshikku

Yuki Kaori macht Ähnliches wie Tim Burton, nur im Shōjo-Stil. Bei ihr kombiniert sich schön/niedlich und grotesk vor allem in *ZANKOKU NA DŌWATACHI*, ihren *CRUEL FAIRY TALES*. Dabei sticht besonders ihr Faible für märchenhaften Gothic Horror heraus, der auch wieder in *RŪDOUIHI KAKUMEI* (*LUDWIG REVOLUTION*)<sup>824</sup>, 2004-2007) deutlich wird. Diese Manga-Serie arbeitet erneut vor deutscher Kulisse und – wie Disney – mit in den Horror entglittenen Reminiszenzen an Märchen der Brüder Grimm wie *SCHNEEWITTCHEN*, *ROTKÄPPCHEN*, *RAPUNZEL*, *DORNRÖSCHEN*, *BLAUBART*, *HÄNSEL UND GRETEL*, *DER FROSCHKÖNIG*, *DIE GÄNSEMAGD*. Hier kehren Yuki Kaori oder auch Ishiyama Kei mit ihrem *GRIMMS MANGA*, Mizuno Junko mit ihren anarchisch-psychedelischen *SHINDERĀRA-CHAN* (*CINDERALLA-CHAN*, 1999), *HENSERU & GURĒTERU* (*HANSEL & GRETEL*,<sup>825</sup> 2000) sowie Anzai Noboyuki mit *MERU / MÄR. MÄRCHEN AWAKENS ROMANCE*<sup>826</sup> (2003-2006, auch als Anime aus dem Jahr 2005, Regie Okuwaki Masaharu sowie dem Game von Konami aus dem Jahr 2006) u.a. zu den Wurzeln der japanischen Mädchenkultur (*shōjo bunka*) zurück; schließlich gehörte ab ca. 1900 der Grimm'sche Erzählfundus zum allgemein verbreiteten Lesestoff.<sup>827</sup> Schon Nakahara Jun'ichi, einer der Begründer der Shōjo-Ästhetik, verband in seinem Spätwerk *SHICHININ NO OHIMESAMA* (*SIEBEN PRINZESSINNEN*, 1960) *SCHNEEWITTCHEN*, *ASCHENPUTTEL* und *DIE KLEINE MEERJUNGFRAU* „zu einer fantastischen Geschichte mit androgynen, ethnisch nicht zuzuordnenden Charakteren in mittelalterlichen bis barocken Kostümen.“<sup>828</sup>

Yuki Kaoris ins Gruselige gehende Feendarstellungen in *ZANKOKU NA DŌWATACHI* sehen darüber hinaus nicht nur den erwähnten Photographien aus Cottingley ähnlich, sondern sie gleichen dazu Disneys *NUTCRACKERSUITE* in *FANTASIA*, in denen wiederum Disney Vorlagen von Richard Doyle (1824-1883) verwendete.<sup>829</sup> Dieser Doyle gestaltete darüber hinaus diverse Cover des englischen Magazins *PUNCH*,<sup>830</sup> das obendrein das Vorbild für das japanische Magazin *JAPAN PUNCH* von Charles Wirgman und den *ponchi'e*, die den Beginn des japanischen Comics darstellten, gewesen ist.

---

<sup>824</sup> YUKI Kaori: *Ludwig Revolution*. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.

<sup>825</sup> MIZUNO Junko: *Hansel & Gretel*. San Francisco: Viz Media, 2003.

<sup>826</sup> ANZAI Noboyuki: *Mär. Märchen Awakens Romance*. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2003.

<sup>827</sup> ZANK Dinah: *Girls Only? Japanische Mädchenkultur im Spiegel von Manga und Anime*. In: *DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN* (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 147.

<sup>828</sup> Ebd. S. 148.

<sup>829</sup> Vgl.: ALLAN Robin: *Walt Disney and Europe. European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1999. S. 17-S. 17, S. 116- S.117.

<sup>830</sup> Ebd. S. 146-S. 147.

Weil dieses Märchenhaft-Gruselige also noch immer eine starke Strömung in der japanischen Popkultur ausmacht, hat sich hier aus dem deutschen Wort Märchen und seinem enormen Impetus der Manga-Begriff *meruhen* (メルヘン) etabliert.<sup>831</sup>

Auch die Serie GINYŪ MOKUSHIROKU MAINE RĪBE / MEINE LIEBE<sup>832</sup> von Izawa Rei (auch als ‚Dating Simulation‘ Game bei Konami) nimmt in dem japanischen Originaltitel Bezug auf (ein fiktives) märchenhaftes Deutschland. Sie legt ihren Schwerpunkt auf Romantik und Entrücktheit und zielt auf ein weibliches Publikum. Der romantisch-schwelgerische Zauber äußert sich in der Manga-Serie vor allem in den nostalgisch-historisierenden Kostümen der Figuren nach dem Entwurf – erneut – von Yuki Kaori. Die Schumann-Anspielung im japanischen Titel EINEN NARU TRAUMEREI verortet das Manga wieder in der deutschen Romantik, doch die Handlung beginnt tatsächlich im Stummfilmjahr 1924, läßt schnell dreizehn Jahre vergehen und bringt die Heldin *Erika* auf die Phantasie-Insel *Kuchen*, wo das Eliteinternat *Rosenstolz*<sup>833</sup> steht. Der Schauplatz ist also ein deutsches Internat, wie er bereits in Hagio Motos paradigmatischen Manga JŪICHIGATSU NO GIMUNAJIUMU oder TŌMA NO SHINZŌ eingeführt worden ist. In MEINE LIEBE ist die Epoche der deutschen Romantik also Folie, den ‚Plot‘ in eine noch phantastischere Sphäre zu rücken, und diese, wie in einem Historienroman für Frauen, mit epochenbezogenen Versatzteilen zu bestücken. Dies ist den Ausstattungsfilmern der Weimarer Epoche nicht unähnlich, zumal die Geschichte auch in dieser Zeit der 1920er/1930er, und nicht im 19. Jahrhundert angesiedelt ist.

Schließlich machen die ‚Manga-Gothic Novels‘ (*goshikku noberu*), wie zum Beispiel der in Poe-Diktion gehaltene Kurzgeschichten-‚One Shot‘ GOSU (GOTH<sup>834</sup>, 2003) von Otsuichi (Text) und Ōiwa Kendi (Grafik) deutlich, daß die Zeit des Gothic/der Schwarzen Romantik tatsächlich einen dominanten Bereich der Manga-Kultur darstellt.

Dazu gesellt sich auch das Anime und Manga RŌZEN MEIDEN (ROZEN MAIDEN vom Zeichnerkollektiv Pīchi Pitto / Peach Pit, seit 2002, siehe **Abbildung 34**<sup>835</sup>). Es verknüpft die viktorianische Stimmung mit der deutschen schwarzen Romantik, die ihr Faible für



Abbildung 34

die Puppe schließlich bis in die Zelebrierung des Unheimlichen im expressionistischen Stummfilm befördert hatte oder sich noch in den Puppen-Kunstwerken Hans Bellmers äußerte:<sup>836</sup>

<sup>831</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 148.

<sup>832</sup> YUKI Kaori, IZAWA Rei: Meine Liebe. Band1ff. Hamburg: Tokyopop, 2006.

<sup>833</sup> YUKI Kaori, IZAWA Rei: Meine Liebe. Band1. Hamburg: Tokyopop, 2006. S. 7, S. 10.

<sup>834</sup> OTSUICHI, ŌIWA Kendi: Goth. Köln: Egmont Verlag, 2003.

<sup>835</sup> GENEON (Hg.): RŌZEN MEIDEN. TV. DVD. Volume 1, 2007. Cover.

<sup>836</sup> BROWN Steven T.: Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in *Ghost in the Shell 2: Innocence*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 222ff.

Wie in DER SANDMANN geht es in RÖZEN MEIDEN um eine lebensechte Puppe: *Jun* muß sich entscheiden ihren Mechanismus aufzuziehen. Er zieht sie natürlich auf, sie erwacht und stellt sich als *Shinku*, die purpurrote Puppe aus der *Rozen-Maiden-Dynastie* heraus. *Jun* wird ihr Diener und Part des *Alice-Spiels*, einem Wettstreit zwischen den *Rozen-Maiden-Puppen*. Sie wollen alle zur perfekten Puppe *Alice* werden und zu ihrem Vater, dem Erbauer, zurück. Die Deutschlandbezüge gehen über in die diesbezüglichen Anime-Produktionen. So heißt, neben der leitmotivischen Katakana-Nachbildung *rōzen* für das deutsche Wort *Rosen* (statt dem japanischen *bara*<sup>837</sup>), die zweite Staffel der Anime-Serie RÖZEN MEIDEN TOROIMENTO (ROZEN MAIDEN. TRÄUMEND Regie Matsuo Kō, 2005) und das dazugehörige OVA ÖBERUTYŪRE (ROZEN MAIDEN. OUVERTŪRE Regie Matsuo Kō, 2006).

Im Gegenzug zu aller träumerisch-rückwärtsgewandten und asynchronen Nostalgie transponiert das äußerst ‚trendige‘ Manga PARADAISU KISU (PARADISE KISS,<sup>838</sup> 1999-2003) von Yazawa Ai ebenso wie ihr gleichfalls zwischen Mode-, Kunst-, und Musikszene oszillierendes NANA den ‚Lolita-Look‘ in die Gegenwart. Alles dreht sich hier wie in Frauenmagazinen um Liebe und Mode und bildet auf diese Weise eine Metastruktur aller im Manga denkbaren Modestile. Aus dem Ambiente des 19. Jahrhunderts in Manga-Horrorgeschichten, dem ihnen innewohnenden Modeaspekt durch phantastisch-sexy kostümierte Manga-Figurinen sowie dem Fortwirken von Expressionismus/Gothic noir und dem damit in Zusammenhang stehenden japanischen *eroguronansensu* hat sich damit das karnivaleske *gosu*-(ゴス) oder *goshikku* (ゴシック)<sup>839</sup> - Phänomen des *kosupurei*<sup>840</sup> entwickelt. Daraus entstanden Stil- und Figuren-Variationen wie die viktorianische *goshikku rorita* (Gothic Lolita<sup>841</sup>) sowie deren Unterformen der *Classic Lolita*, der *Black* oder *White Lolita*, der *Sweet Lolita* oder der *Country Lolita* usw. Diese Cosplay-Gemeinde präsentiert sich vorwiegend auf der Sangūbashi in Tōkyōs Stadtteil Harajuku zum Fotografieren.<sup>842</sup> Rückbinden läßt sich der Gothic Lolita-‚Look‘ dieser Szene auch hier noch an das Immateriell-Unheimliche bei Murnau, das ebenfalls in der schwarzen Romantik wurzelte und im expressionistischen Stummfilm medialisiert, also filmästhetisch für das Manga aufbereitet worden war, in den präraffaelitisch-stummfilmischen Horror-Manga der 1970er weitergeführt wurde, im Gothic der 1980er mündete und von dort wieder aufgegriffen wurde.

Yazawa Ais NANA streift nun diesen Gothic-Trend so nebenbei, zum Beispiel durch Figuren wie der Sängerin und Hauptfigur *Nana Osaki* und vor allem ihrem – wie im Takarazuka-Theater

<sup>837</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=168804>.

<sup>838</sup> YAZAWA Ai: Paradise Kiss. Los Angeles, Tōkyō: Tokyopop, 2002.

<sup>839</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 91.

<sup>840</sup> WINGE Theresa: Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 57ff.

<sup>841</sup> D'AVOLA Alessandra: Cosplay: Gothic Lolita Mode aus Japan. In: ERBSTÖSSER Lars (Hg.): MangasZene. Köln: Verlag Erbstößer & Holzer, Ausgabe/Nr. 34, April 2006. S. 67.

<sup>842</sup> WINGE Theresa: Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 52, S. 53.



weiblichen! – Fan *Misato*<sup>843</sup> sowie durch den Punk-Wave-Stil des Musikers *Shin* aus der Band von *Nana*, den *Black Stones*, kurz *Blast*.

*Goshikku/Gosu* – so macht das Œuvre von Yazawa Ai überdeutlich, ist nunmehr vorwiegend ein Modephänomen geworden, das auch in den Fetisch spielen kann. Neben dem hierfür eingerichteten Forum *KERA*<sup>844</sup> hat sich dementsprechend auch ein in Deutschland erhältliches, englischsprachiges Magazin für diese Szene mit dem Titel *GOTHIC & LOLITA BIBLE* vom Verlag *Tokyopop* etabliert, das die schönsten (japanischen) Lolitas in ihren extravaganten Kostümen auf Farbglanzphotos zelebriert.

An die Gothic-Ästhetik gekoppelt ist ein Musikphänomen, das wieder in NANA durch die Band *Blast* variiert wurde: das in einigen Manga- und Animeszenen beliebte *visual kei*<sup>845</sup> – *bijuaru kei* (ビジュアル系)<sup>846</sup>. Androgyne, sogenannte J-Pop-Bands wie zum Beispiel *The Gazette*<sup>847</sup> oder *X-Japan* sowie die deutsch klingende Band *Schwarz Stein* und die tatsächlich deutsche Band *Tokio Hotel*<sup>848</sup> verbinden die Kabuki-Theatertradition des Schminkens und dessen Tendenz zu Geister-Horrorgeschichten, zum *guro*, mit der europäischen, in den 1980ern revitalisierten Gothic-Stilform.

Vom Modetrend der Gosu Loli/Gosu Rori (ゴスロリ<sup>849</sup>) ist eine Querverbindung zu weiteren Obsessionsphänomenen in der japanischen Popkultur zu beobachten: zum damit oft verbundenen Schürzen- oder Dienstmädchenfetisch.<sup>850</sup> War das Dienstmädchen im westlichen Stummfilm eine selbstverständliche Requisite, lebt dieses Nostalgie-Element heute in der japanischen Popkultur und in dem in den Vergnügungszentren von Tōkyō hauptsächlich in Shibuya eröffneten, wieder vom viktorianischen Manga EMA inspirierten *meido kissa* (Maid-Café; メドカフエ) auf. Im Maid Café wird der Kunde von reinlich beschürzten Mädchen bedient und möchte unbedingt mit „mein Herr“ angesprochen werden.<sup>851</sup> Die Gothic Lolita ist, wie der *moe*-Typus, demnach eine Variante des Rorikon-Syndroms, eine Spielart sowohl der *Femme enfant* – als auch in ihrer düsteren Transformation – der *Femme fatale*.

Zwischen all diesen Phänomenen gibt es folglich Berührungspunkte, die, wie zu sehen war, bereits in der japanischen Literatur und dem *eroguronansensu* in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts angelegt worden sind und bis ins 18./19. Jahrhundert zurückreichen. Verbunden

---

<sup>843</sup> YAZAWA Ai: *Nana*. Band 4. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 78.

<sup>844</sup> WINGE Theresa: *Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 56.

<sup>845</sup> Ebd. S. 49.

<sup>846</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 231.

<sup>847</sup> Vgl.: DECKERS Claudia: *The GazetteE in Deutschland*. In: ERBSTÖSSER Lars (Hg.): *Mangazene*. Köln: Verlag Erbstößer & Holzer, Ausgabe/Nr. 34, April 2006. S. 54-S. 56.

<sup>848</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 231.

<sup>849</sup> Ebd. S. 91ff.

<sup>850</sup> WINGE Theresa: *Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 55.

<sup>851</sup> Anmerkung: Das gegengeschlechtliche Pendant für das Maid-Café ist das *shitsuji kafe* (執事カフェ), also Butler-Café. Vgl. GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 133-S. 140, S. 204.

hat sich diese düstere Spur dazu mit dem japanischen Niedlichkeitscode, *kawaii*, der mit seinen Jungfräulichkeits-Konnotationen auch obsessive Züge trägt.<sup>852</sup>

### 3.6.3. Pasokon - Computer-Obsessionen

Der in dieser popkulturellen Formation innewohnende obsessive Charakter weitet sich darüber hinaus auch in den SF-Bereich, in die in der japanischen Popkultur verbreitete Obsession für sexy-weibliche Androidenfiguren aus, wie sie schon von Brigitte Helm in METROPOLIS als *Roboter-Maria* verkörpert worden sind. Häufig verbindet sich dies, in Analogie zu dem selbstreflexiven Umgang mit dem Stummfilm eines Fritz Lang, in der japanischen Popkultur mit dem Thema der Medienobsession:

Das weibliche Zeichnerkollektiv Kuranpu/Clamp hat unlängst die



Abbildung 35a

unschuldig aussehenden CHOBITSU (CHOBITS<sup>853</sup>, 2000-2002) entwickelt und führt den Medien- und *Moe*-Fetisch miteinander eng, da diese sogenannten *Chobits* als futuristische Personal Computer (*pasokon*)<sup>854</sup> in Form wunderschön-niedlicher Mädchen daherkommen. *Chobits* sind hochentwickelte, optisch



Abbildung 35b

allerliebste PC-Androidinnen (siehe Wallpaper-**Abbildung 35a**<sup>855</sup>), mit denen der User alle Freuden der Computerwelt ausleben kann – von Videospielen bis zur Internetnutzung und deren daran gekoppelte visuell-manuelle Sinnlichkeit. Frivolerweise befindet sich der Ein- und Ausschaltknopf zwischen den Beinen der verträumt blickenden Computerwesen *Chobits*. Ein *Moe*-Anthropomorphismus (*moe gijinka*) also, der Nichtlebewesen, Objekten, Vorstellungen, Erscheinungen menschliche *Moe*-Qualitäten beigibt. Dies und die Verblendung von Unschuld und Lustobjekt im künstlichen Leib lenkt den Blick erneut auf die Anime Oshii Mamorus, wo diese Kombination von Lust und Unschuld schon im darauf anspielenden Titel GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE auf subversive Weise parodiert wird.<sup>856</sup>

Eine Weiterentwicklung der Anthropomorphisierung als Mensch-Maschinefusion oder ‚Cyberpersonifizierung‘<sup>857</sup> ist im *OStan* oder *ōesu* (おえす)-Phänomen zu sehen: *OS-tan* sind

<sup>852</sup> WINGE Theresa: Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 59ff.

<sup>853</sup> CLAMP: Chobits. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2003., CLAMP: Chobits. Band 2ff. Köln: Egmont Verlag, 2004.

<sup>854</sup> KAWGAN-KAGAN Doris: Chobits. Ein Blick in die Zukunft des PCs. In: ANIME DVD. Berlin: Mangakultur Verlag, Ausgabe/Nr. 6, Januar/Februar, 2004. S. 44-S. 45.

<sup>855</sup> [http://www.google.de/imgres?imgurl=http://media.animewallpapers.com/wallpapers/chobits/chobits\\_52\\_640.jpg&imgrefurl=http://best-anime-collection-wallpaper.blogspot.com/2009/01/chobits-anime-picture.html&h=480&w=640&sz=248&tbnid=qITPWN988\\_bohM:&tbnh=103&tbnw=137&prev=/image%3Fq%3Dchobits&hl=de&usg=\\_\\_Z4KSzy87juZaT0nFaYzueWvVldo=&ei=5c5YSsKkEYXknAOe5MzdCQ&sa=X&oi=image\\_result&resnum=5&ct=image](http://www.google.de/imgres?imgurl=http://media.animewallpapers.com/wallpapers/chobits/chobits_52_640.jpg&imgrefurl=http://best-anime-collection-wallpaper.blogspot.com/2009/01/chobits-anime-picture.html&h=480&w=640&sz=248&tbnid=qITPWN988_bohM:&tbnh=103&tbnw=137&prev=/image%3Fq%3Dchobits&hl=de&usg=__Z4KSzy87juZaT0nFaYzueWvVldo=&ei=5c5YSsKkEYXknAOe5MzdCQ&sa=X&oi=image_result&resnum=5&ct=image) am 11.07.2009 um 19:43 Uhr.

<sup>856</sup> Vgl.: ORBAUGH Sharalyn: Emotional Infectivity: Cyborg Affect and the Limits of Human. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 158ff.

<sup>857</sup> Vgl.: LUNNING Frenchy: Preface: The Limits of the Human. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press,

*Moe*-Personifizierungen von Computerbetriebssystemen, die ihren Ausgangspunkt in einem japanischen Internetforum hatten<sup>858</sup> und sich nun Betriebssystemen wie Windows ME (*ME-tan*, siehe **Abbildung 35b**) oder Windows Vista (*Longhorn-Tan*, *Vis-tan*) niedliche *Moe*-Figuren zuordnen.<sup>859</sup>

Eine heute fast nostalgisch anmutende Vorgängerin der *Chobits* oder *OS-Tan* aus dem Videozeitalter ist bereits das DEN'EI SHŌJO (VIDEO GIRL AI, 1990-1993)<sup>860</sup> von Katsura Masakazu, das wie von Zauberhand von einer scheinbar magisch umflorten Videokassette direkt dem Bildschirm entsteigt.<sup>861</sup> Auch dies war bereits ein medial-erotischer Wunschtraum des Protagonisten (*Yota*) von wahrgewordenen, interaktiven Kontakt- und Berührungsphantasien des erwähnten Edogawa'schen Sesselmannes – nur diesmal mit dem Bildschirm.

Die Anime-Serie MAHOROMATIKKU (MAHOROMATIC, 2001), die der Regisseur und Interviewpartner Yamaga Hiroyuki<sup>862</sup> in Szene gesetzt und im Studio *Gainax* realisiert hat, dringt in weitere SF-Szenarien vor. Das Anime wird sowohl dem *etchi*-Bereich<sup>863</sup> und zugleich einer weiteren Gattung, dem *mecha*<sup>864</sup>-Genre zugeordnet, das noch intensiver im Zusammenhang mit dem Golem-Komplex im folgenden Kapitel besprochen werden wird. Es handelt sich daher um eine eigenwillige Kombination diverser Genre-Erwartungen. Eine hübsche Kampfandroidin steht im Zentrum des Geschehens, hat sich jedoch in das Reproduktive, in den Beruf eines Hausmädchens, zurückgezogen.

Fetischphänomene kultivieren sich im japanischen Manga, Anime, Game folglich, neben dem Horror-Genre, im parallel hierzu laufenden Strang der Phantastik: der Science Fiction.

Die heutigen Manga- und Anime-Androidinnen sind die Josephine Bakers der japanischen Popkultur. Moga-Fetisch Louise Brooks beschreibt, daß Josephine Baker mit nichts als einem Bananenröckchen bekleidet in ihrer Revue CHOCOLATE KIDDIES auftrat.<sup>865</sup> Der neue erotische Phantasiereiche eröffnende Japancode des ausgehenden 19. Jahrhunderts und das beginnende 20. Jahrhundert mit seinem voyeuristischen Stummfilm-Medium definierten die freizügigen Erforschungen neuer sexueller Territorien der gegenwärtigen japanischen Popkultur.<sup>866</sup> Auch die fetischisierten Androidinnen versprechen durch ihre fremdartige Exotik

┘

2008. S. ix., BOLTON Christopher: Introduction: The Limits of "The Limits of the Human". In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human. Volume 3*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. xiff.

<sup>858</sup> Vgl.: <http://www.2chan.net/> am 02.08.2009 um 19:46 Uhr.

<sup>859</sup> Vgl.: <http://animexx.onlinewelten.com/wiki/index.php/OS-Tan> am 02.08.2009 um 19:47 Uhr.

<sup>860</sup> KATSURA Masakazu: *Video Girl Ai*. Band 1-3ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

<sup>861</sup> KATSURA Masakazu: *Video Girl Ai*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 45-S.47.

<sup>862</sup> Vgl.: Interview mit Yamaga Hiroyuki am 21. Oktober 2005 um 14:00 Uhr, Studio Gainax, Tōkyō. Im Rahmen der hier zugrunde liegenden Interviews äußerte sich der Regisseur Yamaga Hiroyuki jedoch vornehmlich zum paradigmatischsten Giant Robo-Anime SHINSEIKI EBANGERION.

<sup>863</sup> [http://www.animenfo.com/animetitle,1063,xoajqe,mahoromatic\\_tv\\_.html](http://www.animenfo.com/animetitle,1063,xoajqe,mahoromatic_tv_.html)

<sup>864</sup> LEVI Antonia: *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996. S. 161.

<sup>865</sup> BROOKS Louise: *Pabst and Lulu*. In: JACCARD Roland (Hg.): *Louise Brooks. Portrait of an Anti-Star*. New York: New York Zoetrope, Editions Phébus, 1986. S. 91.

<sup>866</sup> Vgl. NAPIER Susan J.: *Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York: Pelgrave Macmillan, 2007. S. 8, S. 39ff.

Einblicke in ungeahnte erotische Gefilde, weswegen das Thema des kriegsauslösenden Kolonialismus des letzten Jahrhunderts sich heute anscheinend in das All verlagert hat – man wird auch dies noch im Zusammenhang mit dem japanischen *mecha*<sup>867</sup>-Genre, zum Beispiel Anno Hideakis im Gainax-Studio produzierte (und auch als Manga vorliegende) Serie SHINSEIKI EBANGERION (1995-1996) sowie KIDŌ SENSHI GANDAMU (MOBILE SUIT GUNDAM, 1979-1980) sehen: SF thematisiert sowohl die Technik der Zukunft als auch das Fremde, das gleichsam dem Exotismus inhärent ist. SF und Exotismus im Manga, Anime, Game verdoppeln das Fremde aus der westlichen Perspektive, und sowohl dem Exotismus als auch der Science Fiction und dem Horror Genre wohnt erneut die Verfremdung – *deforume* –, also das Ungewöhnliche inne. Die Darstellung des Fremden, sei es ‚Alien‘, sei es das Unbewußte, Triebhafte (Freud), oder die fremde Kultur, setzt sich im SF auf fremden Planeten mit fremden Darstellungsmustern fort. Japans *meka* ist, wie der expressionistische Golem, ein Gipfel dieser Verfremdung. Eine Verfremdung, in der auch das Geschlecht vom Befremdlichen ins Fremde, Außerirdische übergeht.

In der heutigen japanischen Popkultur findet also nicht nur eine Osmose vom Organisch-Anorganisch-Animalischen, sondern auch eine Osmose von Gendergrenzen statt. Rezipientengruppen verlagern sich, was nun die Gattungskategorien Shōnen und Shōjo immer weiter aushöhlt. Viele der schon genannten Beispiele finden deshalb sowohl bei männlichen als auch bei weiblichen Rezipienten Beachtung. Das Unschärferwerden der Genderkategorien ist auch eine Konsequenz des intrinsischen Transgeschlechtlichkeits-Phänomens, das ursprünglich, wie die vermeintlich mangatypischen großen Augen, vor allem im Shōjo-Manga zu beobachten war, von dort auf den Vormarsch geriet und sich nun im transgeschlechtlichen Rollenspiel durch die Kostümierungen des *kosupurei* austoben und Rückkopplungen erzeugen kann. Hierdurch ist es zu Bewegungen innerhalb der Shōnen-/Shōjo-Darstellungstechniken gekommen, Bewegungen, die allerdings im expressionistischen Blickreich Asakusa begonnen hatte; verdichtet im Zwillings- und Androgyniemotiv in Kawabata Yasunaris ASAKUSA KURENAIDAN. Dieser vom Expressionismus beeinflusste Roman programmierte die Permeabilität von Gender in den fließenden Übergängen der Jungenfigur *Akikō* und dem Mädchen *Yumiko* mit dem Haarschnitt des ‚Flappers‘ Louise Brooks vor. Wie im (*rein*) *expressionistischen* Stummfilm sowie im Film noir ist also das Phänomen des dominierenden Stils gegenüber der Schwammigkeit, gar die Vermischung der klassischen Genres sowie der Geschlechter-Zuordnungen auch in der japanischen Popkultur zu beobachten.

In diesem Kapitel konnte dargestellt werden, daß viele expressionistische Tendenzen in der japanischen Popkultur vornehmlich auf den Mangaka Tezuka Osamu zurückgehen. Um so wichtiger ist es nun aufzuzeigen, daß diese Einflußlinie, ebenso wie die phantastischen expressionistischen Stummfilm-Traumwelten als solche, weiter in die heutige somnambule Games-Kultur und das technoide Riesen-Roboter-Genre hineinreichen.

---

<sup>867</sup> NAPIER Susan J.: Anime. From Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Pelgrave, 2001. S. 86.

## 4. Im Medien-Cabinet der japanischen Popkultur

### 4.1. Die selbstreferentielle Medienspirale

Die heutige japanische Pop-, bzw. Manga-Kultur trägt die Züge eines transmedial<sup>1</sup> (und transgenerisch) verwobenen Schaltkreises. Dadurch ist sie zudem Ausdruck der ohnehin hohen Assimilationsfähigkeit der Kunst- und Kulturgeschichte Japans.

.hack//LEGEND OF THE TWILIGHT (2004)<sup>2</sup> ist ein zweibändiges Manga, das auf dem Computerrollenspiel .hack//INFECTION (2003)<sup>3</sup> (.hack//TASOGARE NO UDEWA DENSETSU, 2003) basiert. Das dazugehörige Anime .hack//LIMINALITY<sup>4</sup> (2003), die in kurzer Folge erschienenen Fortsetzungsteile des Computerspieles – .hack//MUTATION, .hack//OUTBREAK, .hack//QUARANTINE (2004) –, die Fernsehserien .hack//SIGN, .hack//LEGEND OF THE TWILIGHT (die bzw. .hack//DUSK und auf Japanisch wie das Game .hack//TASOGARE NO UDEWA DENSETSU heißt) sowie .hack//ROOTS, eine Romanserie .hack//ZERO plus ein ‚Trading Card‘-Spiel, .hack//ENEMY, usw. expandieren den narrativen Kosmos dieses Multimediapaketes. Ist dieser selbstbezügliche Medienmix nicht bereits genug, tut das Game .hack//INFECTION auch noch so, „als ob“ es ein über das Internet spielbares ‚Massively Multiplayer Online Role Playing Game‘, ein MMORPG,<sup>5</sup> sei, dessen Spielwelt einfach *The World* genannt wird.<sup>6</sup> Es handelt sich bei .hack//INFECTION aber um ein ganz normales Fantasy-Rollenspiel ohne Internetzugang. Daß es ein Netzwerkspiel oder Online-(Rollen)spiel<sup>7</sup> für 20 Millionen Teilnehmer<sup>8</sup> sein soll, ist lediglich eine künstlich-simulierte und zugleich transmediale Spiegelung seiner narrativen Rahmenkonstruktion. Damit stellt es eine Fortsetzung des Bilds im Bild, des *Mise-en-abîme*-Gedankenspiels im Stummfilm *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* dar, das nun in der inwärts gerichteten Medienspirale der japanischen Popkultur zum Phänomen des Mediums im Medium umgewandelt worden ist und dessen vielschichtige Ebenen in .hack// sich in annähernd allen Varianten weiterentwickeln:

Zu Beginn sieht der Spieler in einer ‚Cut Scene‘ einen mythischen Stein, schwebend und von einer wehenden Banderole umwickelt. Darüber gelegt: eine auratische Frauenstimme, die ihre Helden zum Kampf ruft, zur Versammlung am Tempel, der sogenannten *Arche Köln*. Das ‚Setting‘ ist phantastisch-mittelalterlich. Im nächsten Schritt prallt der Spieler jedoch auf eine zweite, visuell vollkommen anders angelegte Rahmung; hier begegnet er nun der simulierten Online-Ebene, die kontrastiver zum ersten Szenenentwurf nicht angelegt sein kann: technoides

---

<sup>1</sup> Vgl.: PACHER Jörg: *Game. Play. Story? Computerspielen zwischen Simulationsraum und Transmedialität*. Boizenburg: VWH Verlag, 2007. S. 70ff.

<sup>2</sup> IZUMI Rei, HAMAZAKI Tatsuya: *.hack//Legend of the Twilight*. Band 1-2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

<sup>3</sup> BANDAI: *.hack//Infection*, 2003.

<sup>4</sup> BANDAI: *.hack//Liminality*. OVA. DVD, 2004.

<sup>5</sup> WOLF Mark J. P.: *Assessing Interactivity in Video Game Design*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Emerging Worlds of Anime and Manga*. Volume 1. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006. S. 83.

<sup>6</sup> Vgl. BANDAI: *.hack//Infection*, 2003. Beschreibung, Hüllenrückseite.

<sup>7</sup> MEISSNER Tobias O., LISCHKA Konrad: *Videospiel*. In: HÜGEL Hans-Otto (Hg.): *Handbuch Populäre Kultur*. Stuttgart, Weimar: Metzler Verlag, 2003. S. 487.

<sup>8</sup> IZUMI Rei, HAMAZAKI Tatsuya: *.hack//Legend of the Twilight*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 14.

Design, eine orange-schwarze Computerbildschirm-, ‚Hightechoberfläche‘ mit fließender Schrift. Wie auch in den paradigmatischen Computerspiel-Serien KINGDOM HEARTS oder FINAL FANTASY trifft hier eine mythische Phantastik auf neuzeitliche Hochtechnologie, wobei beides in hohem Maße ineinander verschachtelt ist.

In der simulierten Onlinespielmatrix wiederum erfährt der User im Verlauf des Spieles über anwählbare Menüs in Textform, simulierte Emails und Nutzerdaten allmählich mehr über das fingierte Onlinespiel: Das System *Altimit Operating Systems* generiere die Onlinematrix von *The World*. Es sei, so erzählt das Spiel, von der *CyberConnect Corporation (CC Corporation)* als Reaktion auf den desaströsen Virus *Pluto's Kiss* entwickelt worden. Der Virus hätte das Internet schon einmal zum totalen Kollaps gebracht. Nunmehr aber fände das resistente Betriebssystem *Altimit OS* der *CC Corporation* weltweit Anwendung, der Virus scheint gebannt.

Wie ebenfalls bereits bei der FINAL FANTASY-Spielserie zu sehen ist, gibt es Ebenen im Computerspiel, die sich, wie das Auge *Dr. Mabuses* bzw. des vom *Dr. Caligari* gelenkten *Cesare*, an den Kinogänger und nunmehr direkt an den Computerspieler wenden. In *.hack//INFECTION* ist das genau diese simulierte Online-Ebene. Laut Spiellegende seien in dieser Sphäre bereits mehrere der insgesamt 20 Millionen User ins Koma gefallen. Das onirische Phänomen sei, an *Cesares* Schicksal im Stummfilm CALIGARI sowie ganz transmedial an den *pokemon shokku* im Anime-Bereich (Kapitel 1.1.2.) gemahnend, als *Twilight-of-the-Gods-Zwischenfall* bekannt. Es ist eine neue, Wagner'sche Götterdämmerung – das Spiel ist nämlich außerdem wieder einmal ganz folgerichtig voller deutscher Reminiszenzen.<sup>9</sup>

Das zeigt auch das Anime *.hack//LIMINALITY*, das dem Erzählrahmen des Spieles eine weitere Schachtelebene hinzufügt: Ein Mann steht im strömenden Regen am Grab einer Frau, der offenbar legendären *Emma Wielant*. Die Szene spielt in Nürnberg, wie der darunter gelegte Begleittext informiert. Wie man aus dem ersten, mittelalterlich aussehenden Rahmen des Spieles *.hack//INFECTION* weiß, ist die Verstorbene die Erfinderin der sogenannten *Arche Köln*.

In der nächsten Szene folgt man einem Krankenwagen durch das regennasse Dunkel der japanischen Stadt Kanazawa. In Großaufnahme sieht man darin dann ein schwer atmendes, bewußtloses Mädchen. Im ersten Teil der spielbegleitenden Anime-Serie wird nun der Fall dieser *Mai Minase* erzählt, die mit einem Jungen namens *Tomonari* im Rahmen des schulischen Computerclubs die Matrix *The World* besucht hat. Beide sind, nachdem sie ihre *Neuro Goggles* aufgesetzt haben, nach plötzlich wirr werdenden Spieleindrücken – ziehende Wolken, Hinkelsteine, die Umdrehung der Kulissenfärbung vom Negativ in ein Positivbild, ein

---

<sup>9</sup> Anmerkung: An diese nordische Götterreminiszenz fügen sich weitere Spiele an: ÖDIN SUFIA (ODIN SPHERE, 2007) ein 2D-Action-Rollenspiel für die PS2. Vgl.: SQUARE ENIX: *Odin Sphere*, 2007, 2008. 1989 erschien bereits VARUKIRI NO DENSETSU (LEGEND OF THE VALKYRIE, für ‚Arcade-Automaten‘, 1990 für die ‚PC Engine‘, 1997 für die Playstation. Heute gibt es die Computer-Rollenspielreihe VARUKIRI PUROFAIRU (VALKYRIE PROFILE LENNETH, 2006) für die PSP und das ‚Role Playing Game‘ VARUKIRI PUROFAIRU 2 SHIRUMERIA (VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA, 2006) für die Playstation 2.

weinendes Mädchen und ein krisselndes Störbild – ins Koma gefallen. *Mai* erwacht, *Tomonari* bleibt – offenbar noch im vom Game abgekoppelten Zustand weiterspielend – ohne Bewußtsein. *Mai* möchte nun herausfinden, was in dem Videospiel mit ihr und *Tomonari*, der in *The World* den deutschen Begriff *S.I.E.G.* zum Namen gewählt und nach dem unverwundbar machenden Schwert von *Siegfried* gesucht hat, passiert ist. Zusammen mit dem ehemaligen Direktor der *CC Corporation* beginnt *Mai* dem Geheimnis innerhalb des Spieles auf den Grund zu gehen.

Dies möchte natürlich auch der Spieler des simulierten Videospieles *.hack//INFECTION*, da er durch eben jene Seitenprodukte, das Manga und das Anime, bereits Hypothesen über das Spiel angestellt hat: Unser Avatar *Kite* betritt *The World* denn auch durch das erste spielimmanente *Chaos-Tor*, nachdem er in der simulierten Online-Ebene die Legende gelesen und nach Hinweisen, Schlüsselworten zum Durchschreiten der *Chaos-Tore* und anderen Mitspielern und ihren Spielfiguren geforscht hat. Wie alle anderen Avatare sieht *Kite* selbst wie eine kindliche Manga- oder Anime-Figur aus.

In *The World* besucht er nun ‚Dungeons‘, in deren Mittelpunkt sich immer eine Götterstatue mit wertvollen Gegenständen befindet und neue ‚Plotpoints‘ auslöst. Bald besitzt *Kite* Spiel- ‚Abilities‘, die andere Polygonfiguren nicht haben. Eine spezielle Waffe, das Armband- ‚Cheat Item‘ *Key Of Twilight*, ermöglicht *Kite*/dem User nun, in Gegenden/ ‚Levels‘ zu kämpfen, die offenbar von Computerviren verseucht sind. Das ruft die *Crimson Knights*, die Wächter des Spiels, auf den Plan, denn User, die ‚hacken‘, werden üblicherweise aus Online-Spielen verbannt.

Das angegliederte Manga *.hack//LEGEND OF THE TWILIGHT* thematisiert ebenfalls die Als-Ob- Online-Ebene des Computerspieles. Die Handlung ereignet sich hier aus der Perspektive von *Rena* und *Tsugo*, die dann, in der Spielwelt optisch verändert die Rollen von unserem *Kite* und seiner Spielpartnerin, *Black Rose*, einnehmen, jedoch neue Geschichten erleben, nachdem *Kite* tatsächlich das letzte Mysterium von *The World* „geknackt“ haben soll.<sup>10</sup>

*Kites* auf uns eingeschriebene, besondere Fähigkeiten im Videospiel suggerieren den Zugang zu etwas Göttlichem, so wie das *Sphäro-Brett*, das mit seinen ‚Pseudo-Programmier‘-Eigenschaften schon in *FINAL FANTASY X* eine selbstreflexive Rahmenkonstruktion aufwies. Die Wagner-Reminiszenzen und Götterdämmerungs-Metaebene betont dies in *.hack//LEGEND OF THE TWILIGHT* ebenfalls. In diese emporzusteigen, so wird der Spieler mit seinem Avatar ermutigt, bedeutet für den User, seine Machtbefugnisse, seine Kontrolle im Spiel auszuweiten. Das ist *Dr. Mabuses* Traum, denn aus ihm würde in einem Nietzsche’schen Sinne ein alle Parameter überwindender „Übermensch“,<sup>11</sup> obschon natürlich nur in einer virtuellen Welt. Hierfür ist die Simulation eines Virus in *.hack//LEGEND OF THE TWILIGHT* sowohl in seiner Rahmenerzählung als auch als Spielhandlungs- und Kulissenelement wesentlich. In der Spielhandlung vermag der User den Virus zu meistern und wie ein Programmierer oder ‚Hacker‘, in unverseuchte Gegenden von *The World* einschleusen. Die Verseuchung stellt hier also ein computergeneriertes ‚Environment‘ dar – in Analogie dazu: Ist nicht auch die

<sup>10</sup> IZUMI Rei, HAMAZAKI Tatsuya: *.hack//Legend of the Twilight*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 26.

<sup>11</sup> Vgl.: NIETZSCHE Friedrich: *Also sprach Zarathustra*. Stuttgart: Reclam Verlag, 1990.

verschoben und ineinander verkantete Kulisse von CALIGARI eine Metapher für die durchweg krankheitsverseuchte Atmosphäre des ganzen Filmes und ein Hinweis für den am Ende des Filmes auflösenden, erzählerischen Rahmen der mental kontaminierten Irrenanstalt?

Die Rahmenerzählung, die Online-Spiellegende von .hack//INFECTION redet dem Spieler also ein, endlich auf Augenhöhe mit den Online-Administratoren, den Programmierern zu sein. Der Spieler könne alle dort gesetzten Parameter, auch die außerhalb der Spielsphäre liegenden, manipulieren. Er würde damit also nicht nur den ‚Controller‘ kontrollieren, sondern auch die Kontrolleure. Er hätte mittels dieser medialen Schachtelstruktur demnach Administratoren wie *Dr. Mabuse* oder *Dr. Caligari* gänzlich ausgeschaltet. Doch nach wie vor lassen die Programmierer natürlich die Puppen/Avatare tanzen – was nämlich ist aus den realen Körpern der Komatösen außerhalb der Spielmatrix geworden? Ist der Sog, den ein Computerspiel auslöst, das den Spieler stundenlang an den Bildschirm fesselt, nicht genau mit diesem Komazustand vergleichbar?<sup>12</sup>

Wieder, wie im Stummfilm CALIGARI, wird der Computerspieler/Rezipient auf die intensive Beschäftigung mit der Kulisse gestoßen. Zwischen Kulisse und der Figur besteht wie im expressionistischen Stummfilm ein besonders enges, suggestives Verhältnis; Conrad Veidt wußte sich mit seinen expressionistischen Bewegungen ebenfalls in das verkantete Ambiente der *Stadt Holstenwall* und die Traumwelt des Jahrmarktes einzuhaken, physisch zu spiegeln.

Das Erzählmoment des Virus in .hack//, bzw. die scheinbare Macht, die der Spieler durch die Fähigkeit, diesen als Waffe in der Spielwelt zu verwenden inne hat, verweist erneut auf das bereits angerissene Spielphänomen des selbstreflexiven „Hinter den Spiegel-Sehens“. <sup>13</sup> Die beim Lösen von Rätseln hilfreiche Antizipation von Spielschritten auf der Spielkenntnisgrundlage, das Denken wie der Programmierer, ist immer notwendig, diese Probleme überhaupt zu meistern. In .hack// ist mit der Virusmetapher damit ein Gleichnis für das Computerspielen gefunden worden; gleich wie mit der Jahrmarktswelt des somnambulen *Cesare* eines für das Kino. Schließlich zogen die ersten optischen, präfilmischen Apparate gerade auf Jahrmärkten immer wieder das Publikum an. Doch CALIGARIS Jahrmarktsgeschehen zeigt, daß mediale Wahrnehmungsphänomene, wie auch die bei .hack// ineinander verkanteten Medien Anime//Manga//Game zeigen, meist immer nur zu neuen Spiegelkulissen führen:

„Wenn der Spieler bei seinen Spielentscheidungen das Programmatische des Programms mitberücksichtigt, dann lüftet Dorothy jedesmal den Vorhang des Zauberers von Oz.“<sup>14</sup>

*Dorothys* Vorhang aber entlarvt lediglich einen großen Medienbluff mit einer trickreichen Jahrmarktszaubernummer dahinter.

---

<sup>12</sup> Vgl.: Eben diesen somnambulen Zustand schildert Tobias O. Meißner in NEVERWAKE und verknüpft ihn dort mit dem Expressionismus. Vgl.: MEISSNER Tobias O.: Neverwake. Frankfurt am Main: Eichborn Verlag, 2001.

<sup>13</sup> MEISSNER Tobias O.: Wahrnehmungsphänomene. Das Phänomen des Hinter-den-Spiegel-Sehens. In: MERTENS Mathias, MEISSNER Tobias O.: Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Göttingen: Blumenkamp Verlag, 2006. S. 179ff.

<sup>14</sup> Ebd. S. 179.



Die reflektierende Spielaktivität, also mittels eines Virus die Kulisse zu enttarnen, ist tatsächlich, wie anhand des Filmbeispiels von *THE WIZARD OF OZ*<sup>15</sup> zu sehen ist, nicht nur mit *Dorothys* Spürsinn vergleichbar, sondern auch mit der Aktivität des Rezipienten beim Filmesehen. Auch bei einem Kinofilm bildet der Rezipient auf der Basis des narrativen Angebotes Hypothesen, um den möglichen Ausgang vorwegzunehmen, die Fiktion aufzudecken. Der Unterschied zwischen dieser antizipatorischen Tätigkeit eines Computerspielers und der eines Kinogängers besteht in dem simulierten Online-Spiel .hack// nur in dem Sinne, daß die sonst im Spiel (oder beim Kinobesuch) unbewußt ablaufenden Prozesse hier selbstreflexiv bewußt gemacht werden. Die Allmachtsillusionen des Spielers werden adressiert, gefüttert, führen ihn aber letztlich wieder zurück in ein spiegelartiges Kabinett der (Spiel-) Kontrollebenen. Allerdings: Als es die heute konventionalisierte Formel der Filmnarration noch nicht gab, die das hypothesenbildende „Vorwärtskommen“ beim Filmesehen heutzutage so einfach macht, also in der (expressionistischen) Stummfilmzeit, waren die selbstreflexiven Momente ungleich häufiger als im heutigen Kino. Man denke abermals an die spiegelkabinettartige Erzählstruktur von *CALIGARI*, die das Irrenhausambiente durch seine Rahmenerzählung unendlich auf das innere Erleben der Hauptfigur zurückprojiziert. Game und die Filme der damaligen Ära sind sich, abgesehen von der aktuellen ‚CG‘-Technik, dadurch also fast ähnlicher als derzeit. Medien, die den Beginn ihrer eigenen Entwicklung gerade hinter sich gelassen haben, spielen wohl am liebsten zuerst mit sich selbst.

Die Medienspirale in der japanischen Popkultur mit ihrem vielgestaltigen Mediamix (*mediamikkusu*<sup>16</sup>) trägt somit die Züge eines caligaresken Medienkabinetts. Gerade .hack// gruppiert all seine ‚crossmedialen‘ Seitenprodukte nochmals um seine ohnehin schon selbstreferentielle Struktur. So dreht sich die mediale Spirale immer weiter in sich ein. Die Selbstbespiegelung – wie auch in Edogawa Ranpos expressionistisch/schwarzromantisch inspirierter Kurzgeschichte *SPIEGELHÖLLE/KAGAMI JIGOKU* – hat in der japanischen Popkultur auf diese Weise eine dermaßen große Unüberschaubarkeit erreicht, daß sie in sich selbst immer wieder zum Thema gemacht werden muß:

#### 4.1.1. Der Traum von Cesare und Chuang Tzu

Diffus fremdbestimmte Manga- oder Anime-Figuren stehen wie schlafwandelnd vor den berühmten überdimensionierten Leinwänden im Tōkyōer Teenager- und (Elektro-) Konsumbezirk Akihabara oder treiben in Shibuya auf der darunter liegenden Alle-Gehen-Kreuzung vorüber. Diese an den emporragenden Hochhäuserfassaden, zum Beispiel des berühmten *Ichī Maru Kyū Biru* (109 ビル) und zwischen flimmernden Neonanzeigen angebrachten Werbebildschirme, öffnen den Raum im Herzen von Japans Popkultur.<sup>17</sup> Auch in der realen Sphäre öffnen die immer neuen, nie enden wollenden Bilderwelten diese endlose

<sup>15</sup> Siehe auch: BAUM L. Frank: *The Wonderful Wizard of Oz*. In: HEARN Michael Patrick (Hg.): *The Annotated Wizard of Oz. Centennial Edition*. London, New York: W.W. Norton & Company, 2000.

<sup>16</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 148.

<sup>17</sup> Ebd. S. 102, S. 200-S. 201.

Spiegelfläche, jenes *Mise-en-abîme* im Inneren der japanischen Popkultur: Manga-Figuren, die auf Manga-Figuren starren, Anime-Helden, die von noch fantastischeren Anime-Charakteren träumen, Roboter, die elektrische Schafe zählen oder Avatare, die ihr Polygonkonterfei als virtuell-wollene Kuscheltierchen aus Automaten angeln. Die Anime-Szene vor der Leinwand am Tōkyōter Hochhaus wird zum Symbol für die Alltäglichkeit der medialen Metaphysik der japanischen Lebensrealität.

Diese symbolische Urszene der japanischen Medienwirklichkeit durchdringt für einen kurzen Moment – und doch immer wieder – die fiktionalisierte Sphäre vieler Anime-Kulissen. Anime wie *SERIAL EXPERIMENTS LAIN* (Regie Nakamura Ryūtarō, Character Design ABe Yoshitoshi, 1998)<sup>18</sup> oder das dunkel-schwarze *BŪGĪOPPU FANTOMU: BŪGĪOPPU WA WARAWANAI* (*BOOGIEPOP PHANTOM*, Buch: Kadono Kōhei, Key Animation Suzuki Shin'ichi, 2000)<sup>19</sup> zeigen diesen Moment nicht nur, sie sind ganz auf dem Bewußtsein um die sich zurückwerfenden oder durchdringenden Fiktionssphären aufgebaut. Sie besitzen dadurch ein ganz eigenes Erzähltempo, eine oft nicht-lineare, in *BŪGĪOPPU FANTOMU* noch in Untereinheiten fragmentarisierte Narration, genannt „Scene 001“, „Scene 002“ etc, die in einer Episode jäh abbricht, um an anderer Stelle, einige Folgen oder Scenes später, ganz unvermittelt wieder aufgenommen zu werden.

Das zeiträumlich diskontinuierliche Erzählen ist auch ein charakteristisches Stilmittel des Film noir.<sup>20</sup> Und wie dort entwickelt sich in der Anime-Serie *BŪGĪOPPU FANTOMU* eine besondere, verschwommen-traumartige Atmosphäre der Unwirklichkeit. Sie steht in Verbindung mit David Lynchs verfilmten dunklen Träumen und führt wieder hinauf in die Welt, die selbst zu einer Traumkulisse geworden ist und die von neben-sich-stehenden Helden durchschritten wird. Diese Helden, sie können nicht anders, als die Symptomatik ihrer hypnotischen Beziehung zu Leinwänden, Computerbildschirmen, Handys – also audiovisuellen, magisch besetzten Medien – zu kultivieren.

Die Episoden der Serie *BŪGĪOPPU FANTOMU* sind besonders lichtscheu gehalten. Bereits die zweite Folge heißt ganz selbstreferentiell *LIGHT AND DARKNESS*. Die einzelnen Bilder sind sogar noch am Rand ausgeblaßt, verwischt, sodaß selbst Szenen, die tagsüber spielen, eine (*neo-*) *expressionistische* ‚Low Key‘-Ästhetik, jenen in Tanizaki Jun'ichirōs Essay *LOB DES SCHATTENS* besprochenen *Wabi Sabi*-Patinaeffekt aufweisen.

Im Neo noir *THE MAN WHO WASN'T THERE* ist das Motiv der Unschärfe, der Verwischung, ebenfalls zentral. Vor allem wird die gerade Ende der Zwanziger des letzten Jahrhunderts entdeckte Heisenberg'sche Unschärfe-Relation in diesem Film mit genau den entsprechenden Darstellungsweisen der Unschärfe – der Dunkelheit, des Schattens, des Nebels, also einem eigentlich schauerromantischen Ensemble – formal-inhaltlich zusammengedacht.

---

<sup>18</sup> Vgl.: PRÉVOST Adèle-Elise, *Musebasement: Manga: The Signal of Noise*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008.

<sup>19</sup> Vgl.: DIEM Angelika: *Boogiepop Phantom*. In: ERBSTÖSSER Lars (Hg.): *MangasZene*. Köln: Verlag Erbstößer & Holzer, Ausgabe/Nr. 34, April 2006. S. 24.

<sup>20</sup> Vgl.: GROB Norbert: *Einleitung*. *Kino der Verdammnis*. In: GROB Norbert (Hg.): *Filmgenres*. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 15, S. 33.

Heutzutage überziehen diese visuellen Mittel der Unschärfe als übermedialisierte Foglet-Nebel die japanischen Stilprodukte. So ist manch eine Szene von BÜGĪOPPU FANTOMU, zum Beispiel jene übernatürlichen Morde, die offenbar menschenfressende Gestalten in besonders schattigen und schmalen Gassen begehen, vollkommen ins Schwarze getaucht. Schatten und Umrisse sind oft nur im Vordergrund erkennbar. Sogar die Stimmen klingen in diesem Anime dumpf, überlagert, wie unter trübem Glas. Oder wie unter Wasser, in dem die Figur der *Willa Harper* (Shelley Winters) mit ihrer durchschnittenen Kehle und dem blonden Haar der *Ophelia* ebenso wie die Wasserleiche *Creighton Tolliver* (Jon Polito) im Film *THE MAN WHO WASN'T THERE* dahintreibt.

*Willa Harper* und der Tote, der uns im Coen-Brüder Film am Ende mit seinem Blick vom Seegrund hinauf zur Wasseroberfläche emporsteigen läßt, verschränken diese diffuse Visualität mit einem weiteren Klassiker des Film noir: *THE LADY IN THE LAKE*, der mit seiner subjektiven Kamera („subjective shot“<sup>21</sup>) konsequent die von Raymond Chandler gewählte Ich-Erzählhaltung seiner Figur *Philip Marlowe* repräsentiert. Diese im Film als Identifikationsmöglichkeit eher fehlgeschlagene „Kamera-Auge-Technik“<sup>22</sup> stellt heute, im Computerspielzeitalter, die in dem Medium oft übliche Egoperspektive „Ich-Perspektive“<sup>23</sup> (oder ‚First person perspective‘; FPP) dar und erreicht hier ein tatsächlich intensiveres Immersionserleben als seinerzeit der Film *THE LADY IN THE LAKE*. Die Subjektivität des Film noir und des expressionistischen Stummfilms führt also in die Übermedialisierung.

Der verschwommene Blick des Toten aus dem See in *THE MAN WHO WASN'T THERE* assoziiert einen weiteren Noir-Klassiker: die von einer Leiche im Swimming Pool erzählte Rückblende in Billy Wilders *SUNSET BLVD.*

Wohl am konsequentesten können Tote ihre Geschichte aus dem ‚Off‘ erzählen. Das ‚Off‘ symbolisiert den Tod kongenial, während die Erzählerstimme im ‚Off‘ zugleich das charakteristische Stilmittel des Film noir darstellt. Das Fernsein der ‚Off‘-Stimme versinnbildlicht demnach auch die Abwesenheit der Stimme im expressionistischen Stummfilm und dessen Epochenende; die todbringende *Norma Desmond* ist ein alternder Stummfilmstar, der sich in der Besetzung mit der Stummfilmdiva Gloria Swanson spiegelt. Sie bringt, – bereits selbst vernichtet – als Stummfilmdiva im Tonfilmzeitalter den Tod für *Joe Gillis* (William Holden), wie seine Leiche im Swimming Pool am Ende des Films aufdeckt.

Deutet die besonders in der ‚Hardboiled‘-Literatur gern gewählte Ich-Erzählperspektive ganz allgemein auf Unwahrscheinlichkeiten, Unglaubwürdigkeiten und bewirkt beim Leser eher eine Distanz zur Erzählfigur, ist ein Toter, der in diesem toten Zustand seine Geschichte zu erzählen vermag, höchst unwahrscheinlich, ein geradezu onirisches Paradox. Und von dem wiederum erzählt schon der berühmte Schmetterlingstraum des Fernen Ostens:

---

<sup>21</sup> BORDWELL David, THOMPSON Kristin: *Film Art. An Introduction*. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico, Milan, Montreal, New Delhi, Paris, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Companies, Inc., 1997. S. 267-S. 268.

<sup>22</sup> CHANDLER Raymond: *Die simple Kunst des Mordes*. Zürich: Diogenes Verlag, 1975. S. 162.

<sup>23</sup> FREY Gerd: *Spiele mit dem Computer - SciFi, Fantasy, Rollenspiele & Co. Ein Reiseführer*. Kilchberg: SmartBooks Publishing, 2004. S. 35.

„Chuang Tzus Traum

Chuang Tzu träumte, er sei ein Schmetterling, und beim Aufwachen wußte er nicht, ob er ein Mensch war, der geträumt hatte, er sei ein Schmetterling, oder ein Schmetterling, der nun träumte, er sei ein Mensch.

HERBERT ALLEN

GILES, *Chuang Tzu* (1889)<sup>24</sup>

Für den auf dem Mars geborenen *Spike Spiegel* – er hat wieder einen deutschen Namen –, der in der Serie KAUBŌI BIBAPPU sowie dem Film KAUBŌI BIBAPPU: TENGOKU NO TOBIRA (KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR Regie Watanabe Shin'ichirō, 2001) gangsteranzugbewehrt als Kopfgeldjäger im Raumschiff *Bebop* durch das All schwebt, stellt sich alles als endloser Traum dar. Er sehnt sich nach *Julia*, einer Frau aus seiner Vergangenheit, die er zurückließ. Immer wieder gleitet sein Blick ins Universum, zum Mars, dessen Nebelwolke sich in einen gleißenden Mottenschwarm, ein immer wiederkehrendes Traumsymbol im Anime, verwandelt. Hier sind mit dem Crewmitglied *Faye Valentine* – sie ist eine typisch lasterhaft und kaltherzig veranlagte Femme fatale –, dem im Namen des Raumschiffs und im ‚Soundtrack‘ enthaltenen Jazzcode der 1940er sowie der somnambuler ungerührten Hauptfigur *Spike Spiegel* das Onirische der Noir-Formation in ein SF-‚Setting‘ zusammengefaßt. Regisseur der Serie COWBOY BEBOP (1998- 2001) ist Watanabe Shin'ichirō, der bereits für den dunklen SF-Stoff der vierteiligen, auf dem MAKUROSU-Mecha-Universum aufbauenden OVA-Serie MAKUROSU PURASU (MACROSS PLUS, 1994) und vor allem in ANIMATRIX für die Episoden A DETECTIVE STORY und KID'S STORY sowie für das selbstreflexiv-ironische SAMURAI CHANPURŪ Regie führte.

Auch in BŪGĪOPPU FANTOMU erscheint Chuang Tzus Schmetterling als Motte jedes Mal in Form eines visuellen Zeichens, einer Metapher der Traumartigkeit des Geschehens. Ein ganzer Schwarm begleitet darin die Figur des seit ihrer Geburt amnesischen Mädchens *Manaka Kisaragi*. Während sie in ihrem nie enden wollenden Wachtraum nachts mit den leuchtenden Schmetterlingen spielt, gibt das Mädchen anderen ihre verdrängten oder entschwundenen Erinnerungen wieder. Sie vermag diese sogar zu materialisieren. Als sie getötet und durch jenes, das ganze Geschehen überstrahlende Ereignis einer gigantischen Lichtsäule wieder erweckt wird, entsteht in der zehnten Folge mit dem Titel POOM POOM aus ihren Gedanken die mythische Traumfigur *Poom Poom* (*Pūmu Pūmu*), die dem RATTENFÄNGER VON HAMELN – übrigens auch eine Stummfilmproduktion von und mit Paul Wegener (1918) – nachgezeichnet ist. *Pūmu Pūmu* lockt seine (auch erwachsene) Anhängerschar im silhouettengrauen *Paisley Park* mit seinen „Ballons des Glücks“ ins Verderben. Sie lassen alles hinter sich.

In Charles Laughtons THE NIGHT OF THE HUNTER, insbesondere in der Flußfahrtszene der Kinder, die sie, wie ROTKÄPPCHEN oder ALICE IN WONDERLAND, auf der Flucht vor dem Wanderprediger *Harry Powell* (Robert Mitchum) an einem wundersamen Panorama voller Tiere der Nacht vorbeiführt, ist das Märchenhaft-Traumartige gleichfalls in das Dunkel der Noir-Formation getaucht. Wenngleich Charles Laughton nicht zu den deutschen Emigranten

---

<sup>24</sup> BORGES Jorge Luis: Buch der Träume. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1994. S. 174.

gehörte, die in Hollywood Film noirs drehten, zeigt er in dieser, seiner einzigen Regiearbeit, wie sehr der Film noir eigentlich in der Phantastik des Gothic Horror, im künstlich-märchenhaften und zugleich albraumartigen expressionistischen Stummfilm verwurzelt ist. THE NIGHT OF THE HUNTER kann als Film noir also als expressionistisch gelten. Die scherschnittartige, „zweidimensionale Lichtsetzung“ von Stanley Cortez<sup>25</sup> konturiert diese Tatsache noch deutlicher und ist darüber hinaus ein Rekurs in die Ästhetik von Lotte Reiniger und den damit zusammenhängenden frühen Silhouetten-Anime eines Ōfuji Noburō.<sup>26</sup>

Das als Fin-de-Siècle getrübe BŪGĪOPPU FANTOMU<sup>27</sup> wird in der Gegenwart obendrein von mehreren ‚Light Novels‘ flankiert, die im deutsch-amerikanischen Manga-Verlag Tokyopop erschienen sind und die das transmediale Spektrum der japanischen Popkultur noch mehr vergrößern.

Das Medium *raito noberu* (ライト ノベル)<sup>28</sup> ist kein Manga, sondern behandelt Geschichten in geschriebener Buchform. Es ist dennoch ein Begleitprodukt von Manga, Anime, Game und erzählt Seitenverzweigungen der Haupterzählung des jeweiligen Ausgangsmediums. Durch seine einfache und knappe Sprache ist das *raito noberu* fast ebenso schnell rezipierbar wie ein Manga. Damit gleicht es außerdem der besonderen Ausprägung des Film noir im B-Moviebereich, seiner schnellen Produktionsweise, der Aussparung von aufwendigen Kulissen, die sich wiederum auf das helldunkel gemalte und kostengünstige Dekor Hermann Warms und Walter Röhrigs in CALIGARI zurück führen läßt.<sup>29</sup> Im Film noir wurde das expressionistische Dekor vornehmlich durch die Unschärfe-Darstellungselemente ‚Low Key‘ und Nebel erwirkt, die besonders der Deutsche „König der B-Pics“ in Hollywood, Edgar G. Ulmer, zu einer Einheit von Horror – THE BLACK CAT (1934) – und Film noir – DETOUR (1945) – zusammenbrachte. Und dies ist ebenso vergleichbar mit der schnellen und effektiven Produktionsweise und der daraus resultierenden, schnellen Lesbarkeit von Manga mit ihrem aufgeladenen Umgang mit Schwarzweiß.

Vom experimentellen THE GLASS KEY zum avantgardistischen BŪGĪOPPU FANTOMU: War die kabinettartige<sup>30</sup> Struktur des Romans von Dashiell Hammett in ihrem Inneren noch ein direktes Echo auf den Caligarisme, ist die ‚Light Novel‘ nun ein äußeres Anzeichen der multimedialen Verschachtelung in der japanischen Popkultur. Die ‚Hardboiled Novel‘ als Grundlage des Film noir ist in die japanische ‚Light Novel‘ übergegangen und die als *Scenes* im

---

<sup>25</sup> STERNEBORG Anke: Die Nacht des Jägers. The Night of the Hunter (1955). In: KOEBNER Thomas, NEUMANN Kerstin-Luise (Hg.): Filmklassiker. Band 2. 1947 - 1964. Stuttgart: Reclam Verlag, 2001. S. 235.

<sup>26</sup> Vgl.: ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS, The (Hg.): The Award of Merit. Tokyo International Anime Fair 2005. Tōkyō: Tezuka Purodakushon/Asshu, 2005. S. 12.

<sup>27</sup> Anmerkung: In der ersten Folge, SHINYO ACADEMY, wird im Abspann ein Song gespielt, der in melancholischer Weise die Phrase „The Future Century is drawing near“ intoniert.

<sup>28</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 127.

<sup>29</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 23.

<sup>30</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 23.

Anime BÜGĪOPPU FANTOMU bezeichneten Untereinheiten präfigurieren bereits die Buchkapitel des *raito noberu*, also seine Literarisierung.

Der Foglet-Nebel der medialen Überlagerung zeigt sich besonders im Anime SHIRIARU EKUSUPERIMENTSU REIN (SERIAL EXPERIMENTS LAIN, 1998), einer Serie, die der Ästhetik von BÜGĪOPPU FANTOMU vorausgegangen ist. Sie entstammt der Feder von Konaka Chiaki und seiner Faszination am ALICE IN WONDERLAND-Stoff<sup>31</sup> von Lewis Carroll (1832-1898),<sup>32</sup> wie ebenfalls das subversive OVA-Anime MARISU DÖRU (MALICE@DOLL Regie Motonaga Keitarō 2001), in das die entpersönlichten urbanen Abläufe wie sie in Alfred Döblins Reportageausschnitten in BERLIN ALEXANDERPLATZ anklangen, nun in die virtualisierte, pornographiedurchdrungene japanische Bürowelt übertragen worden sind: die Figuren leben in einem Gebäudekomplex, der *Organ* genannt und vom *Systems Administrator* regiert wird und dessen Exekutive die sogenannten *Leukozyten* sind. Im *Organ* teilen sie sich auf in männliche Maschinen mit Namen wie *joe@administrator* sowie inorganische Roboterpuppen wie *doris@doll*, die zur Prostitution bestimmt sind. Die Traumwelt des Computerraums ist in die Wirklichkeit vorgedrungen.<sup>33</sup> Im Zentrum steht hierbei die somnambule Puppe *Malice* (siehe auch der 1942 entstandene kurze Zeichentrickfilm MALICE IN SLUMBERLAND von Alexander Geiss, bzw. Alec Geiss). *Malice* hat einen wiederkehrenden Traum von einem viktorianischen Mädchen mit einer Perle – an Kubins DIE ANDERE SEITE und seine Traumstadt *Perle* ebenso wie an Lewis Carrolls THROUGH THE LOOKING-GLASS (ALICE HINTER DEN SPIEGELN,<sup>34</sup> 1871) gemahnend, sowie an die totale Subjektivität aus Edogawa Ranpos KAGAMI JIGOKU, worauf Konakas Skript sogar direkt verweist.<sup>35</sup> Schließlich befindet sich *Malice* im metaphorischen Sinne wie der Protagonist von Edogawa in der Spiegelkugel im Inneren der Perle. Es ist ihre Realität, die interessiert, ihr Blick aus der Subjektivität der Maschine heraus, die vom Menschen erbaut worden ist. Die Perle ist dabei die Verbindung der Sphären<sup>36</sup> und *Malice* vermag durch ihren Kuß andere Maschinen und Puppen in Organisches zu verwandeln – am Ende wird sie ihr Inorganisches ganz transzendieren.<sup>37</sup>

Bei SERIAL EXPERIMENTS LAIN stechen vor allem die Entwürfe und ‚Artbook‘-Arbeiten des Avantgardekünstlers und Mangaka ABe Yoshitoshi heraus, der den verwaschen-dunklen Unschärfe-Stil im Anime-Bereich entwickelt hat. ABe, der auch das ‚Character Design‘ für das stark mit Deutschen Versatzteilen operierende RPG BAKKENRÖDĀ (WACHENRÖDER, 1998) inne hatte, arbeitet häufig am Macintosh mit der Radiertechnik, die seinen Arbeiten eben

---

<sup>31</sup> Vgl.: CARROLL Lewis: Alice's Adventures in Wonderland. In: GARDNER Martin (Hg.): The Annotated Alice. The Definitive Edition. London, New York: W.W. Norton & Company, 2000.

<sup>32</sup> LONG Margherita: *Malice@Doll*: Konaka, Specularization, and the Virtual Feminine. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 159.

<sup>33</sup> Ebd. S. 159-S. 160.

<sup>34</sup> Vgl.: CARROLL Lewis: Through the Looking-Glass. In: GARDNER Martin: The Annotated Alice. The Definitive Edition. London, New York: W.W. Norton & Company, 2000.

<sup>35</sup> LONG Margherita: *Malice@Doll*: Konaka, Specularization, and the Virtual Feminine. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 162.

<sup>36</sup> Ebd. S. 161ff.

<sup>37</sup> Ebd. S. 158-S. 159, S. 161, S. 169-S. 170ff.

jene verschwommen-skizzenhafte und oft monochrome Visualität verleihen. Besonders dunkel ist außerdem sein dystopisches, von Murakami Harukis *SEKAI NO OWARI TO HĀDOBOIRUDO WANDĀRANDO* (HARDBOILED WONDERLAND UND DAS ENDE DER WELT,<sup>38</sup> 1985) inspiriertes<sup>39</sup> und ebenfalls von Konaka Chiaki ‚geskriptetes‘ Cyperpunkwerk *TEKUNORAIZU* (TEXHNOLYZE Regie Hamazaki Hirotsugu, 2003) mit einer berühmten ersten Episode/*Rogue 1* (STRANGER), die fast gänzlich stumm, fast ohne Dialoge inszeniert ist.

Die SF-Serie *NIA ANDĀ SEBUN* (NIEA\_7, 2000 Tokoro Tomokazu) zeigt den ABe-Stil zwar auf dem Cover des Anime als „*hanken-Cel*“ (also nicht im Anime verwendete, aufwendig produzierte ‚Cels‘ zu Werbezwecken oder für Anime-Cover),<sup>40</sup> besitzt jedoch in den einzelnen Folgen eine ausgeprägte Komik und Farbigkeit. Die Geschichte handelt von einer Zukunftswelt, in der die Anwesenheit von ‚Aliens‘ zur Alltäglichkeit geworden ist, wenngleich diese eher außerhalb der Gesellschaft leben. ABeS Christentum, Buddhismus und Shintō verschmelzende Anime-Serie *HAIBANE RENMEI* (Tokoro Tomokazu, 2002),<sup>41</sup> ebenfalls im typisch unklar verschwommenen Stil gehalten, basiert auf einem nicht fertiggestellten Manga; *ŌRUDO HŌMU NO HAIBANE-TACHI*. Wie bei *NIEA\_7*, geht es hier wieder um Kreaturen, die ein Randgruppendasein in einer eigenen schummerigen alten Stadt,<sup>42</sup> in einem auch von Menschen bewohnten Traumland namens *Glie* führen, das, wie das Totenreich in Fritz Langs *DER MÜDE TOD* von einer gigantischen Mauer sowie von einem unterirdischen Kanal umgeben ist und von den *Tōga* und den *Haibane Renmei* bewacht wird.<sup>43</sup> Dies gleicht zudem frappierend der ebenfalls graunebelig trüben Traumstadt *Perle* in Alfred Kubins *DIE ANDERE SEITE*, die der Protagonist schlafend betritt, und die auch von einer grenzenlosen Mauer und einem Kanal umgeben ist. Darüber wacht der wahnsinnige Erbauer *Patera* mit seinen Träumen und – wie *Dr. Caligari* – mit seiner hypnotischen Suggestivkraft.<sup>44</sup> *Perle* ist eine Stadt, die fernerhin das Phantasiereich in Murakami Harukis *HARDBOILED WONDERLAND UND DAS ENDE DER WELT* vorskizziert hat, das wie ein moderner Fantasyroman und wie *Perle* in Alfred Kubins *DIE ANDERE SEITE* mit einer gezeichneten Karte daherkommt. Beide Romane nehmen damit die verwaschen noirische Visualität von ABeS *HAIBANE RENMEI* vorweg;

---

<sup>38</sup> MURAKAMI Haruki: *Hardboiled Wonderland und das Ende der Welt*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1985.

<sup>39</sup> HAIRSTON Marc: *Fly Away Old Home: Memory and Salvation in Haibane-Renmei*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Networks of Desire. Volume 2*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 238.

<sup>40</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): *Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom*. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 267.

<sup>41</sup> HAIRSTON Marc: *Fly Away Old Home: Memory and Salvation in Haibane-Renmei*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Networks of Desire. Volume 2*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 236, S. 239-S. 240, S. 241-S. 242. S. 244-S. 245.

<sup>42</sup> Vgl.: RICHARDSON Mike (Hg.): *ABe Yoshitoshi's Haibane Renmei. Anime Manga. Band 1*. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2006. S. 24.

<sup>43</sup> HAIRSTON Marc: *Fly Away Old Home: Memory and Salvation in Haibane-Renmei*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Networks of Desire. Volume 2*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 237.

<sup>44</sup> KUBIN Alfred: *Die andere Seite*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag, 2003. S. 42, S. 43, S. 47, S. 52ff.

zumal der Begriff *hardboiled* magisch das noirische ‚Low Key‘ anzieht und auch Alfred Kubin fast auf jeder Seite die graphisch ausgewaschen wirkende Atmosphäre der Stadt *Perle* beschreibt.

Die mit dieser getrübbten Ästhetik in Einklang stehenden, engelhaften Aschenflügelwesen<sup>45</sup> mit ihrem Heiligenschein,<sup>46</sup> genannt *Haibane*,<sup>47</sup> erwachen in der mit denselben Elementen wie in *HARDBOILED WONDERLAND*, *DIE ANDERE SEITE* und *DER MÜDE TOD* ausgestatteten, sich aus dem Onirischen gebildet habenden Nachwelt. Träumend in einem Kokon wachsen sie heran. Von ihrem Traum lassen sich ihre Namen<sup>48</sup> und ihre im vorherigen Leben begangenen Fehlritte ableiten. Alles, woran sie sich nach ihrer Geburt erinnern, ist dieser Traum. Sie sind Reinkarnationen von Vorleben.<sup>49</sup> Die Anime-Serie verfolgt demnach spirituelle Fragen, die vor allem durch Erinnerungen und Träume hervorgerufen werden.<sup>50</sup> Diese „ewige traumartige“ Gegenwart<sup>51</sup> ist noirisch<sup>51</sup> und die monochrom-aschenen Traumexistenzen stehen neben sich und einer Wirklichkeit, die lediglich eine Vorstellung ist, und direkt ABes Unterbewußtsein entsprungen zu sein scheint.<sup>52</sup>

Die *Haibane* sind Außenseiter, bekommen für ihre Arbeit keinen Lohn und werden von den Menschen gemieden. Wie in der Stadt *Perle* in Kubins *DIE ANDERE SEITE* besitzen auch sie nur gebrauchte Dinge.<sup>53</sup> Die *Haibane* sind außerdem Identifikationsfiguren ihrer Rezipienten, jenen oft ebenso abgekoppelten und nicht selten ‚gemobbten‘ oder gar in den Selbstmord getriebenen Medienrezipienten/Fans – „*ijime*“<sup>54</sup> –, die sich in ihren eigenen Kokon in Shibuya oder Harajuku in die scheinbare Geborgenheit der japanischen Medienhülle zurückziehen. So ist auch die Depressivität in eine der Anime-Figuren eingeschrieben: *Rakkas* Flügel färben sich schwarz, worauf sie mit ‚Cutting‘, einem in Teilen der Manga-Fanszene-Gruppe häufig anzutreffendem selbstverletzenden Verhalten, reagiert.<sup>55</sup> *Ijime/Haibane* sind in ihrer ohnmächtigen Isolation und ihrem Grenzgängertum<sup>56</sup> die modernen Antihelden des Noir. Die

---

<sup>45</sup> Vgl.: RICHARDSON Mike (Hg.): ABe Yoshitoshi's *Haibane Renmei*. Anime Manga. Band 1. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2006. S. 24.

<sup>46</sup> Vgl. Ebd. S. 20.

<sup>47</sup> HAIRSTON Marc: Fly Away Old Home: Memory and Salvation in *Haibane-Renmei*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 236.

<sup>48</sup> Vgl.: Ebd. S. 18.

<sup>49</sup> Vgl.: RICHARDSON Mike (Hg.): ABe Yoshitoshi's *Haibane Renmei*. Anime Manga. Band 1. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2006. S. 13, S. 17ff.

<sup>50</sup> HAIRSTON Marc: Fly Away Old Home: Memory and Salvation in *Haibane-Renmei*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 236.

<sup>51</sup> Ebd. S. 237.

<sup>52</sup> Ebd. S. 238- S. 239, S. 257.

<sup>53</sup> Ebd. S. 238.

<sup>54</sup> Anmerkung: Dieses seit den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts in Japan bekannte ‚Mobbing‘-Phänomen wird oft in Manga oder Anime selbst zum Thema gemacht. Vgl.: KITŌ Mohiro: *Narutaru*. Band 6. Berlin: Egmont Verlag, 2002. Siehe vor allem das Nachwort: „Zum Thema *ijime* – Mobbing unter Schülern“. Ebd. Übrigens entstand die dazugehörige Anime-Serie *NARUTARU MUKURO NARU HOSHI-TAMA TARU KO* (Regie Iino Toshiaki, 2003) nach dem Drehbuch von Konako Chiaki.

<sup>55</sup> HAIRSTON Marc: Fly Away Old Home: Memory and Salvation in *Haibane-Renmei*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 240ff.

<sup>56</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 43.



innere Konfusion der Pubertierenden spiegelt sich also in der äußeren, noirischen Konfusion von Anime- und Manga-Serien und ihren Figuren wider, die durch die noirische, von Ambiguität geprägte, bei ABe (und/oder Konaka) ebenso diskontinuierliche Erzählhaltung erzeugt wird.<sup>57</sup>

SERIAL EXPERIMENTS LAIN ist ebenfalls nach der Idee von ABe und Konaka realisiert worden. Es nimmt bereits die Geschichte von .hack//INFECTION vorweg, zumal auch diesem Anime ein Videospiel vorausgegangen ist. Ein ganz normales Mädchen, *Lain*, wird in den Selbstmord der Schülerin *Chisa* hineingezogen, weil sie nach deren Tod eine Email von ihr erhalten hat. Das Mädchen scheint im Internet eine körperlose Existenz nach ihrem physischen Tod weiterzuführen. *Chisas* Selbstmord ereignet sich in der ersten Folge (mit dem Titel LAYER 01 WIRED) und ist inszeniert wie eine Symphonie des Urbanen: Das Mädchen stürzt inmitten des brodelnden Vergnügungsbezirks Shibuya von einer Brücke hinab, genauso wie jene Selbstmörderin in dem Ruttman-Avantgardefilm BERLIN – DIE SINFONIE DER GROSSTADT (1927).

Dem Tod *Chisas* nachgehend, wird *Lain* durch die Sogwirkung ihres immer wieder in der Dunkelheit unheimlich aufleuchtenden und nach und nach an ihre Psyche andockenden *Navi*-Bildschirms allmählich Bestandteil eines internationalen Computernetzwerkes, genannt *Wired*. Am Ende sieht sie die Welt nur noch von ihrem Bildschirm aus, was die permanente Einspielung von Störbildern in vorausgegangenen Folgen erklärt; Störbilder, wie man sie auch in .hack//, dem Game sowie dem Anime, gesehen hat. In der Folge LANDSCAPE LAYER 12 schließlich blickt *Lain* von der großen Leinwand im Herzen von Shibuya herunter, bereits vorher hat sie erkannt: Die *Lain* der echten Welt ist nur ein Hologramm, „ein Homunculus aus artifiziellen Ribosomen.“<sup>58</sup>

Bis zu diesem Punkt sieht man die traumverlorene *Lain* in jeder Anime-Folge in bedrückender Langsamkeit, fast schon ihre Entkörperlichung vorwegnehmend, auf ihrem Schulweg, der sie unter dem üblichen Gewirr von Stromkabeln jeder noch so kleinen Straße entlang führt. Man begleitet sie auf ihren Wegen unter ganz diversen Netzen: Unter dem der Straßenbahn – das an Walter Ruttmanns Faszination für die Berliner Straßenbahn erinnert, die in seine visualisierte Großstadtkakophonie einführt –, man sieht *Lain* im elektrifizierten Shibuya an den vernetzten Ampeln stehen, oder immer mehr des Nachts auf ihrem Weg zum dortigen Club *Cyberia*. Hier erwacht die Introvertierte wie im frühen expressionistischen Stummfilm zu einer Doppelgängerin ihrer selbst. Im *Cyberia* ist sie bekannt, vor allem unter den Internetusern; dominant, populär und aufgedreht.

Für den Vater, dessen Obsession ebenfalls der Computer ist, bedeutet das Internet schon lange ein soziales Gefüge: Menschen verbinden sich, so funktioniert die Gesellschaft,<sup>59</sup> sagt er zu *Lain*. Diese summenden Netze, die den Himmel über *Lains* Wegen zerteilen, zum Himmel

---

<sup>57</sup> Vgl.: Ebd. S. 15, S. 50.

<sup>58</sup> Anmerkung: Vgl. Folge 10: LOVE LAYER 10: Übersetzt aus dem englischen: „a humunculus of artificial ribosomes.“

<sup>59</sup> Vgl. SERIAL EXPERIMENTS LAIN. WEIRD LAYER 01.

geworden sind, zeigen in deterministischer Weise, daß eigentlich mittlerweile alles verdrahtet, *wired* ist: Hier ist sie also, die summende Tonspur der vormals stummen Ruttman-Sinfonie.<sup>60</sup>

*Lains* Welt zieht sich indes immer mehr zusammen auf einen Raum, auf ihren Computer. Situationen beginnen sich zu wiederholen, als bestünde ihr Otaku-Leben lediglich aus Programmfehlern. In der Folge LOVE LAYER 10 ist der Himmel schließlich ganz zu einer gigantischen Platine geworden;<sup>61</sup> *Lain* selbst zu einem künstlichen Computerüberwesen, stromumspült, wie auch die letzte Folge, LAYER 13 EGO, erzählt. *Lains* „Ich“ ist „dissoziiert“ – ein expressionistischer Zustand und zugleich ein expressionistisches Darstellungsmittel.<sup>62</sup> Nun ist ihr „Ich“ von Medienschichten überdeckt und dazwischen selbst zu einem ‚Layer‘ geworden; die einzelnen Kapitel/Folgen werden in dieser Logik auch als *Layer* bezeichnet.

Derlei technizistische Spielweisen mit begrifflich individuell abgeleiteten Kapiteleinheiten waren bereits im Anime MALICE@DOLL mit seinen Figuren, die lediglich Emailnamen tragen, angedeutet, und man findet diesen Stilgriff in vielen anderen Manga: In .hack//LEGEND OF THE TWILIGHT (Izumi Rei, Hamazaki Tatsuya) werden die Kapitel als „Login\_“,<sup>63</sup> in BURAMU! (BLAME!) von Nihei Tsutomu als „Log.“<sup>64</sup>, in MEIRU (MAIL. BOTSCHAFTEN AUS DEM JENSEITS) von Yamazaki Hōsui als „Botschaft“,<sup>65</sup> in SUBARASHII SEKAI (WONDERFUL WORLD<sup>66</sup>) von Asano Inio als „Programm“, in GUNM (BATTLE ANGEL ALITA<sup>67</sup>) von Kishiro Yukito als „Kampf“ und in HAISHA (ASHEN VICTOR, 1997) desselben Mangaka als „Race“<sup>68</sup> bezeichnet. Technische, mit der Game- und Medienkultur assoziierbare Begriffe für das einfache Buch-, bzw. Manga-Kapitel überlagern somit medienreflexiv die Schriftkultur und stellen auch mit diesem Detail ihr

---

<sup>60</sup> Anmerkung: Der japanische Vorname der Hauptfigur (玲音) setzt sich aus dem Ideogramm, das mit „Ton“ und Nachricht übersetzt werden kann, sowie dem Lautbild „Rena“, also Lena, also wie Lain zusammen: (玲): „レナ [2]; 麗奈 [1]; 玲奈 [1]; 礼奈 [1]; 令奈 [1]; 怜菜 [1]; 怜奈 [1]; 伶奈 [1]; 玲菜 [1].“: „weibl. Name} Rena {fkA}.“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=258758>., (音) „[1]Ton {m}; Laut; Geräusch {n}. [2]Nachricht {f}; Mitteilung {f}; Gerücht {n}. [3] Antwort {f}; Erwiderung {f}. [4] {Phon.} Phon {n}.“ Vgl. <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=159748>.

<sup>61</sup> Anmerkung: Hier zeigt sich eindeutig eine Parallele zum Film MATRIX, in dem die Welt ebenfalls zu einem riesigen Netz von Daten zusammengezogen ist. Die Welt ist Simulation, soll gesagt werden, was letztlich mit den Kurzfilmen ANIMATRIX demonstriert wird. MATRIX' Verwobenheit mit der japanischen Anime-Ästhetik soll demnach noch die virtuelle Grundstimmung dieses Film noir oder Neo noir intensivieren.

<sup>62</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 23.

<sup>63</sup> IZUMI Rei, HAMAZAKI Tatsuya: .hack//Legend of the Twilight. Band 1-2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

<sup>64</sup> NIHEI Tsutomu: Blame! Band 1-4. Berlin: Egmont Verlag, 2001., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 5-6. Berlin: Egmont Verlag, 2002., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 7. Berlin: Egmont Verlag, 2003., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 8-9. Köln: Egmont Verlag, 2003., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 10. Köln: Egmont Verlag, 2004.

<sup>65</sup> YAMAZAKI Hōsui: Mail. Botschaften aus dem Jenseits. Band 1-3. Köln: Egmont Verlag, 2006.

<sup>66</sup> ASANO Inio: What a Wonderful World. Band 1-2. Köln: Egmont Verlag, 2007.

<sup>67</sup> KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1994., KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Band 3-4. San Francisco: Viz Comics, 1995., KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Band 5-9. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001., KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Last Order. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003., KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Last Order. Band 2-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004., KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Last Order. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.

<sup>68</sup> KISHIRO Yukito: Ashen Victor. San Francisco: Viz Comics, 1999.

allgegenwärtiges Vordringen unter Beweis – wie zu sehen war, ist das *raito noberu* ebenfalls ein Bumerang der japanischen Anime, Manga, Games.

Games werfen ihren Schatten auf Manga und Anime. Paradigmatische Computerspiele schaffen ganze ‚Corporate Identities‘, an die sich andere Medienprodukte anpassen müssen. Formen, die auf den ersten Blick eigentlich völlig andere ästhetische Anforderungen stellen, sind von einer neuen Mediensituation überlagert und vereinnahmt worden und werden zu einem synergetischen Nebenprodukt.

Wie Ubukata Tō, Autor im Bereich Anime, Manga, Game, z.B. vom Androgyniestoff LE CHEVALIER D'EON, in seinem Vortrag ANIME-MANGA-ROMAN<sup>69</sup> in Berlin berichtete, nimmt diese



Abbildung 1a

Synergieschicht, genannt ‚Production Committee System‘,<sup>70</sup> die nun überall die japanische Popkultur überzieht – weil sie eben eine so attraktive „Multiplikation der wirtschaftlichen Effekte“<sup>71</sup> verspricht – mittlerweile völlig absurde Formen an:

Positioniert sich gemäß dieser sogenannten „Produktions-Komitee-Methode“<sup>72</sup> eine Weinfirma als Mitsponsor eines Manga oder Anime über das Thema Wein, wird sie aufgrund dieser Tatsache auch eine eigene Weinmarke entwickeln und diese zusammen mit dem Anime,



Abbildung 1b

Manga, Game auf den Markt bringen.

Intelligente Anime oder Manga, wie die eben vorgestellten Serien SERIAL EXPERIMENTS LAIN und BÜGĪOPPU FANTOMU: BÜGĪOPPU WA WARAWANAI, wissen das, spielen mit dieser „Spekulationsblase“<sup>73</sup> und deren Übersättigungseffekten. Mehr noch: Sie schaffen genau aus dieser ‚crossmedialen Bubble‘ Kunstwerke, die durch die Spiegelung der transmedialen Marktorientierung eine hochentwickelte Stilsprache und Atmosphäre generieren. Sie sind durch diese Selbstreflexivität – und ihre in Zusammenhang mit den expressionistischen Filmen

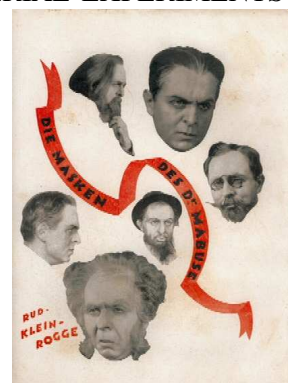


Abbildung 1c

stehenden Darstellungsweisen – als deren Nachfolgeneration, als *neo-expressionistisch* anzusehen.

<sup>69</sup> Anmerkung: Eine kritische Auseinandersetzung des Manga-, ‚Novel‘- und Game-Autoren Ubukata Tō mit dieser mittlerweile schon wieder stagnierenden Finanzierungs- und Distributionsform von Manga, Anime, Games erfolgte auf folgender Veranstaltung: UBUKATA Tō: Vortrag am 27. September 2007 um 18:30 Uhr, Japanische Botschaft, Berlin.

<sup>70</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 189.

<sup>71</sup> Vgl.: UBUKATA Tō: Vortrag am 27. September 2007 um 18:30 Uhr, Japanische Botschaft, Berlin.

<sup>72</sup> Vgl. Ebd.

<sup>73</sup> Vgl. Ebd.

Dieses Synergiengeflecht hat natürlich auch ästhetische Implikationen. So sieht man beispielsweise in Tō Ubukatas Anime LE CHEVALIER D'EON, das im Frankreich des Sonnenkönigs spielt, gleitende Kamerafahrten durch reich verzierte Gänge von Versailles – schon im Film noir ist eine Vorliebe für lange Korridore zu beobachten<sup>74</sup> – in der gamespezifischen Egoperspektive, die dadurch der Begehung eines phantastischen ‚Dungeons‘ im Videospiel ähneln. Diese stilistische Grenzüberschreitung zwischen den Medien kann also durchaus reizvolle visuelle Effekte hervorbringen.

Unter den laut Ubukata Tō mehr als 200 jährlich erscheinenden Manga- und Anime-Titeln steht das Manga, YŪ☆GI☆Ō (YU GI OH!<sup>75</sup>) an einer der ersten Stellen der unendlichen Phalanx ‚crossmedialer‘ Phänomene der japanischen Popkultur. Wie der Zeichner Takahashi Kazuki auf der Leipziger Buchmesse 2005 betonte, war es von vornherein als „Mediamix“<sup>76</sup> konzipiert worden. Nicht nur dekliniert Takahashi Kazuki mit einem großen Spielhintergrundwissen in den ersten Bänden des Manga YŪ☆GI☆Ō diverse Spiele durch, deren souveräner Umgang die Weiterentwicklung des Helden *Yugi Muto* vorantreibt. Es hat in dieser Entwicklungslogik auch diverse Videospiele, z.B. THE DUELISTS OF THE ROSES<sup>77</sup> oder CAPSULE MONSTER COLOSSEUM, hervorgebracht. Die gleichnamigen Anime-Serien, und vor allem die berühmten ‚Trading Card‘-Spiele, deren Meisterung am Ende von *Yugis* Spielwissensaneignung steht, sind demnach folgerichtig als Medienpaket an das Manga YŪ☆GI☆Ō gekoppelt.

Einen Vorläufer dieses ‚Trading Card‘-Systems sieht man indessen schon in der Dauerausstellung des Filmmuseums am Potsdamer Platz in Berlin: Es ist ein Set Spielkarten (siehe **Abbildungen 1a-1c**<sup>78</sup>), auf denen alle Figuren von Fritz Langs DR. MABUSE, DER SPIELER-Stummfilmzweiteiler gedruckt sind und mit denen der Weimarer Medienflaneur das Spiel seiner Zeit treiben konnte. Aus ihnen offenbar ist jene schier nahtlose Medienhülle hervorgegangen, die das moderne Japan, statt des Himmels, wie eine durchsichtige ‚Celfolie‘ überzieht und die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit verwischt. An diesem Punkt erblicken sich *Chuang Tzu* und *Dr. Mabuse* – als Spiegelbild das aus dem anderen, aus *der anderen Seite* hervorgegangen ist.

---

<sup>74</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 51.

<sup>75</sup> TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 1-3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003., TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 4-6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004., TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 7-15ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.

<sup>76</sup> Vgl. Interview ‚on Stage‘ mit Takahashi Kazuki am 20. März 2005 von 12:30 Uhr bis 13:15 Uhr, Congress Center Leipzig, Halle 4, Leipziger Buchmesse, Leipzig.

<sup>77</sup> KONAMI: YU-GI-OH! The Duelists of the Roses, 2004.

<sup>78</sup> Vgl.: Norbert Jacques, der literarische Erfinder des Dr. Mabuse. In: TRANSIT FILM GmbH: Dr. Mabuse, der Spieler. DVD und Begleitheft, 2004.

#### 4.1.2. Die selbstreflexive Verschachtelung des Otaku-Phänomens

Der Begriff *otaku*<sup>79</sup> (オタク, おたく<sup>80</sup>) führt direkt hinein in das japanische Medienkabinett. Oft fällt er im Zusammenhang mit Rezipienten von Porno-Manga oder Fetischismus-Phänomenen, z.B. bezogen auf Mädchen in (Schul-)uniformen – *seifuku*.<sup>81</sup> In Europa wurde das japanische Wort Otaku durch die französischen Regisseure Jackie Bastide und Jean-Jacques Beineix (der mit seinem LA LUNE DANS LE CANIVEAUX von 1983 selbst einen Film noir vorlegte<sup>82</sup>) durch deren gleichnamigen Dokumentarfilm OTAKU (1994) verbreitet. Wie der Film berichtet, hat der Schriftsteller und Kolumnist Nakamori Akio mit seinem OTAKO NO KENKYŪ (OTAKU UNTERSUCHUNG; 『おたく』の研究)<sup>83</sup> diese Bezeichnung eingeführt, die sich, in der Hiragana- oder Katakana-Schreibweise dargestellt, vom Kanji-Begriff „Zuhause-Sein“ (お宅)<sup>84</sup> ableitet. Zur Popularität des Begriffs beigetragen hat außerdem Gainax-Gründer Okada Toshio mit seinen Otaku-Studies.<sup>85</sup>

Das Wort, wie es von Nakamori Akio benutzt worden ist, bezieht sich auf die Verhaltenstendenz einzelner Fanatics ganz aus der japanischen Gesellschaft auszusteigen, um sich einer von dem Gegenstand der Obsession bestimmten Lebensweise hingeben zu können. Diese sozialen ‚Dropouts‘ werden aber heute noch konkreter als *hikikomori*<sup>86</sup> bezeichnet. Das Dasein als *hikikomori* ist oftmals mit der Aufgabe des Berufes und des Kontaktes zu Freunden und Verwandten verbunden. Der Begriff Otaku konnotiert dagegen eher den obsessiven Fan, den ‚Nerd‘, den ‚Computerfreak‘, den „Technogeek“. <sup>87</sup> Diese Flucht aus der übermedialisierten und durchweg marktkontrollierten Gesellschaft Japans spielt sich jedoch innerhalb des dortigen Medienkreislaufes ab. Die mediale Verschachtelung der japanischen Popkultur kann also konsequenterweise geradewegs zur extremen Subjektivität des Otaku/Hikikomori führen: Der mediale Foglet-Nebel schränkt das Sichtfeld ein.

Mit seinem Rückzug nimmt der Otaku bewußt eine Reduzierung seiner Lebenswirklichkeit in Kauf und richtet sich in der äußerlich vollkommen diktierten Medienrealität, in der Matrix, häuslich ein, die seine Objekte vermarktet und produziert. Diese regressive Strategie der Konzentration und Eindämmung, die zunächst darauf ausgerichtet war, das fragmentarisierte moderne und urbane Dasein von seiner Komplexität zu befreien, überschaubarer und

---

<sup>79</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): Manga Design. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 216.

<sup>80</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 171-S. 173.

<sup>81</sup> Ebd. S. 198-S. 199.

<sup>82</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 48.

<sup>83</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 173.

<sup>84</sup> Vgl.: *otaku* (お宅; おたく; オタク (御宅; ヲタク): „[1] (höfl. Bez. für) das Heim {n} eines anderen. [2]O-Taku {m}; Fanatiker {m}; Maniac {m}.“ Siehe: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=31232>.

<sup>85</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 174ff.

<sup>86</sup> Ebd. S. 100.

<sup>87</sup> Vgl.: NAPIER Susan J.: Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. New York: Pelgrave Macmillan, 2007. S. 2.

kontrollierbarer zu machen, geschieht demnach innerhalb einer caligaresk verschachtelten Realitätsblase, welche der Rückzug *ins Zuhause* zusammen mit dem Mobiliar an Merchandising-Produkten des modernen Lebens geschaffen hat. Es ist ein Prozeß obsessiver Subjektivierung. Erneut ähnelt das Leben des Otaku demnach *Franzis'* Gefangensein und *Cesares* Zuhause im CABINET DES DR. CALIGARI; der deutsche Titel des Beineix-Filmes OTAKU – GEFANGEN IN DER WELT DER VIDEOSPIELE, COMICS UND COMPUTER – unterstreicht diese These.

Auf diese Weise setzt sich jene regressive Stimmung, der Eskapismus, den auch Kracauer in VON CALIGARI ZU HITLER beschreibt,<sup>88</sup> nach der Weimarer Republik weiter in Japans Medienlandschaft fort. Wie im Expressionismus verlebendigen sich auch hier die Objekte, sie werden zum lebendigen Inhalt des Otaku.

So werden solche, die eher mit Objekten wie Figurinen oder Puppen kommunizieren als menschliche Beziehungen aufrechterhalten zu können, als *monokatari hitobito* bezeichnet.<sup>89</sup> Es gibt Sexfilm-Otaku, Monsterfilm-Otaku, Militär-Otaku (*gunji otaku*)<sup>90</sup> usw., wobei man bei diesen objektbezogenen Otaku auch synonym von *mania* sprechen kann und die Person, die eine ins Verrückte, Extreme und ‚Hardcore‘ – *core / koa*<sup>91</sup> – gesteigerte Obsession verfolgt, als *maniakku*,<sup>92</sup> sowie der entsprechend finstere, exzentrische Otaku-Menschenschlag im Sinne Nakamori Akios auch als *nekura zoku*.<sup>93</sup>

Die fast autistische Beschäftigung mit den jeweiligen Otaku-Objekten erfordert das sich ständige Bewegen innerhalb der das Objekt betreffenden Vermarktungssysteme. Wie ein ‚Computerspielengine‘ verlangt diese immer neu generierte Medienszenarie eine darauf ausgerichtete und ausgeprägte Medienkompetenz. *Cesares* verträumt-verklärter, wenngleich auch tödlicher Blick ist also zum Auge des *Dr. Mabuse* geworden, das mitten im Zentrum des fragmentierten Medienjahrmarkt-Geschehens sitzt, wie eben der große Spieler *Dr. Mabuse* im Stummfilm inmitten des Börsencrashes, der platzenden ‚Economy Bubble‘, die er in den Zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts evozierte.

Je nach Vorlieben sammelt der Otaku Flugzeugmodelle, begibt sich in die Manga- oder Videospielszene oder himmelt Idol-Sängerinnen (*idoru*,<sup>94</sup> アイドル<sup>95</sup>) an<sup>96</sup>; kauft die ganze Produktpalette: Schallplatten, CDs, Videos, DVDs oder das Konterfei der Angebeteten als kleine Plastikfigur im Bikini. Er sammelt also Videos und Kassetten mit Produkten. Dabei hat der Einzelfall des sogenannten ‚M-Case‘ des „Kleinemädchen-Mörders“ Miyazaki Tsutomu

---

<sup>88</sup> Vgl.: KRACAUER Siegfried: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1979. S. 64, S. 65ff.

<sup>89</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. 157.

<sup>90</sup> Ebd. S. 92.

<sup>91</sup> Ebd. 51.

<sup>92</sup> Ebd. S. 144.

<sup>93</sup> Ebd. S. 160, S. 173.

<sup>94</sup> DRAZEN Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 14.

<sup>95</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 102.

<sup>96</sup> Vgl. GIBSON William: Idoru. München: Heyne Verlag, 1999.

(der 2006 in Japan hingerichtet worden ist; in Japan existiert die Todesstrafe), der als „Otaku-Mörder“ bezeichnet wird, den Begriff Otaku zu erschreckender Berühmtheit geführt,<sup>97</sup> wie auch der Film von Beineix und Bastide berichtet und zusammenfaßt.

Unlängst kündigte ein japanischer Fan im Internet an, sich rechtlich dafür einzusetzen, seine zweidimensionale – *nijigen fechi* – Lieblings Manga/Anime-Heldin heiraten zu können;<sup>98</sup> also wie im Roman IDORU von William Gibson (2002). Damit gleicht der Blick des Otaku auf die Puppe noch jenem Liebeskranken in Edogawa Ranpos OSHI'E TO TABISURU OTOKO sowie dem Blick des ebenso liebesversessenen *Nathanael* in E.T.A. Hoffmanns DER SANDMANN.<sup>99</sup>

Mittlerweile sind die japanischen Produkte in den Westen geschwappt und erfreuen sich einer großen Fangemeinde, die sogar das traditionell-konservative Buchmessen-Geschehen in Deutschland, zuvorderst die Buchmesse Leipzig, belebt. Heutzutage wird bereits der Manga-, Anime-, Computerspielfan, auch der westliche, als Otaku bezeichnet, dessen Obsession nicht so stark ausgeprägt ist, und der einem ganz normalen Lebensalltag nachgeht. Hier obsiegt allmählich der Aspekt der Medienkompetenz. Die dritte Generation des Otaku nennt sich nunmehr auch, um sich abzugrenzen (*w*)otaku (ヲタク).<sup>100</sup> Und auch der Fachmann Hosogaya Atsushi, Kurator des Bereiches Manga im KAWASAKISHI SHIMIN MYŪJIAMU (STÄDTISCHES MUSEUM KAWASAKI), der in Deutschland bereits eine Manga-Ausstellung betreut hat (und in Japan freundlicherweise zu einem eindrucksvollen Experteninterview bereit war<sup>101</sup>), spricht im Zusammenhang mit dem Begriff Otaku einfach von einem Fan<sup>102</sup> japanischer Manga (Popkultur). Der Begriff ist in den letzten Jahren also allen Unkenrufen zum Trotz einer angemessenen Relativierung entgegengeführt worden, wie zudem diverse persönliche Gespräche mit den Fans auf der Leipziger Buchmesse zeigten.

Auch Frederik L. Schodts Standardwerk DREAMLAND JAPAN mit seinem eher ironischen Untertitel JAPANESE COMICS FOR OTAKU<sup>103</sup> macht dies deutlich. Ebenfalls schließt sich Antonia Levis Kapitel (im Appendix) WIE MAN EIN OTAKU WIRD<sup>104</sup> in ihrem Buch über japanische Anime (Titel SAMURAI FROM OUTER SPACE) dieser ironisch-humervollen Haltung gegenüber dem Otaku-Phänomen an.

---

<sup>97</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 153.

<sup>98</sup> Ebd. S. 163.

<sup>99</sup> Vgl. TATSUMI Takayuki: Prescriptions for Rampomania. In: JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Rampo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. S. XIII.

<sup>100</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 173.

<sup>101</sup> Vgl.: Interview mit dem Kurator Hosogaya Atsushi am 21. November 2005 um 11 Uhr, Städtisches Museum Kawasaki, Kawasaki, Tōkyō.

<sup>102</sup> HOSOGAYA Atsushi: Der dokumentarische Wert von Manga und ihre Erhaltung. In: JAPAN FOUNDATION, The (Hg.): Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 17.

<sup>103</sup> SCHODT Frederik L.: Dreamland Japan. Writings on Modern Manga. Japanese Comics for Otaku. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002.

<sup>104</sup> Anmerkung: Eigene Übersetzung aus dem Englischen. Der Titel des Kapitels lautet: HOW TO BECOME AN OTAKU und gibt Hinweise, wo Manga/Anime-Paraphernalia in den USA käuflich zu erwerben sind. Vgl.: LEVI Antonia: Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996. S. 145ff.

Im Game-Bereich hat sich darüber hinaus der Begriff *rīto* eingebürgert, eine Abkürzung für Elite, der üblicherweise in der Ziffer „133t“ geschrieben wird. Dieser Internet- oder Gamer-Ausdruck bezieht sich auf eine vollends initiierte „Entität“ in der virtuellen Realität, wo sie Führungsrollen übernimmt. Gegen sie sind die Neulinge, *N00b/ nūbu*, abgesetzt.<sup>105</sup> Ohnehin wird innerhalb dieser ‚Gamer-Community‘, um die Abgrenzung nach außen zu vervollständigen, der sogenannte ‚Leetspeak‘ (*rīto supīku*) gepflegt, ein Geheimcode bestimmter Gruppen und Szenen,<sup>106</sup> der sogar noch an den erwähnten Soziolekt des *kurowa kotoba* erinnert, der mit den Animierdamen des ebenso abgezirkelten Yoshiwara in der Edo-Zeit gepflegt wurde.

#### 4.1.2.1. Sekaikei

Ein Randphänomen des Otaku-Syndroms lässt sich dem Weltgefühl zuordnen, das aus der Entstehung des Internets hervorgegangen ist. Im Subgenre des *seikaikei* (セカイ系;<sup>107</sup>世界系<sup>108</sup>) findet dieser nach innen gerichtete Blick auf ein imaginäres Außen seinen Ausdruck. Sekaikei ist ein zentraler Begriff, der die subkulturelle vernetzte Manga-Anime-Game-Internet-Traumblase, ihre Begehrbarkeit und mediale Durchlässigkeit beschreibt. Er ist an ein ‚Storytelling‘ gekoppelt, das SF- oder horrortypische Bedrohungsszenarien als Rahmen für eine nach innen geführte Kerngeschichte entwirft, die zumeist aus einer beobachtenden, fast beistehenden,<sup>109</sup> distanziert-elegischen und vom Geschehen dissoziierten Position des Protagonisten erzählt wird. Erneut ist dies dem ‚Voice Over‘ des Film noir ähnlich, genauso wie der expressionistische Stummfilm und Film noir wie das Sekaikei in ein apokalyptisches Szenario gestellt sind, das rätselhaft bedrohlich im Hintergrund simmert.<sup>110</sup> Die Katastrophe, die außerhalb des Blickfeldes des Protagonisten/Lesers oft visuell ungeschildert stattfindet, stellt also lediglich eine mentale Projektion des inneren Chaos der Hauptfigur dar und ist so eine weitere Spielart von *Franzis’* Gefangensein in der eigenen Subjektivität. Der somnambul-fremdgesteuerte Blick des Protagonisten des Sekaikei ist meist auf ein Mädchen gerichtet – auch in der Irrenanstalt fokussiert *Franzis* in der ersten Szene die imaginäre Verlobte *Jane* (Lil Dagover) als sie traumverloren an ihm vorbeischiebt. Dann erst beginnt er von dort aus ihre gemeinsame Geschichte in Rückblende zu erzählen, während die Irisblende um ihn herum noch seinen wahren Aufenthaltsort, die Irrenanstalt, im Dunkeln – in Unschärfe – lässt. Die Auf- und

<sup>105</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider’s guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 127, S. 165.

<sup>106</sup> Ebd. S. 127.

<sup>107</sup> Vgl.: <http://ja.wikipedia.org/wiki/セカイ系> am 16.12.2008 um 20:07 Uhr.

<sup>108</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider’s guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 199.

<sup>109</sup> Anmerkung: Interessant wäre es, diese Perspektive mit der im Laufe der Öffnung Japans einhergehenden Aufgabe des Beistehers/„Bystander“ im Ausland – *bōkansha* in Beziehung zu setzen, welche der erwähnte Mori Ōgai z.B. in Deutschland inne hatte. Auch hier handelte es sich um eine Maßnahme, die letztlich zur Globalisierung der Welt, zum Import ausländischen Fachwissens in Japan beitrug.

<sup>110</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 13. S. 21ff.



Abblende des Noir-,Flashback’<sup>111</sup> ist also schon hier vorhanden und geht über die Noir-Formation in das Sekaikei ein. Das Außen ist im CABINET DES DR. CALIGARI, wie im Sekaikei, verschleiert. *Franzis’* Blick mündet in den letzten Szenen in der Feststellung – hier öffnet sich der Blick, die Irisblende –, daß er und *Jane* Insassen einer Irrenanstalt sind. *Jane* bildet sich gar ein, von königlichem Blute zu sein, was sie ihm am Ende in Großaufnahme, als Reaktion auf seinen hysterischen Heiratsantrag, huldvoll-wahnsinnig kundtut.

Ist *Jane* im CABINET DES CALIGARI das Zentrum des „Spiegelkabinetts“,<sup>112</sup> ist der Blick des Protagonisten im Sekaikei ebenfalls auf ein Mädchen fixiert, das selbst über äußerst fatale Fähigkeiten verfügt, die meist mit einer nebulös wahrzunehmenden, äußeren Bedrohung in Zusammenhang stehen. Ein Beispiel hierfür ist das Manga und Anime SAISHŪ HEIKI KANOJO (SHE, THE ULTIMATE WEAPON) von Takahashi Shin.<sup>113</sup>

Mit seiner Fixierung auf das Mädchen – und der damit zusammenhängenden, extremen Ausblendung des Außen – imitiert der männliche Protagonist des Sekaikei außerdem den subjektivierten Blick des Otaku, der von der Außenwelt entfremdet und auf die sexy-niedlichen Mädchenobjekte, die das Zentrum seiner Medienaktivitäten sind, gerichtet ist. Im Sekaikei wird der Protagonist quasi zum Stellvertreter des Otaku, hat er doch dessen Perspektive auf die Produkte der japanischen Popkultur reflektierend übernommen. Dieser stellvertretende, beistehende Blick verleiht dem Sekaikei eine interaktive Qualität in einem virtuellen, popkulturellen ‚Environment‘. Es ist der Blick des Internet-Nutzers, zu dem die Welt nach Hause vorgedrungen ist und die Wirklichkeit nur noch ein äußeres Störgeräusch hinterläßt. Wiederum war gerade für CALIGARI charakteristisch, daß selbst Szenen, die Außenszenen darstellen sollten, nicht nur, wie in der Filmbranche üblich, in Innenräumen gedreht, sondern auch durch das Dekor als Innenräume kenntlich gemacht wurden.



Abbildung 2a

Auch das Anime-Manga-,Light-Novel’-Gespinnst

SUZUMIYA HARUHI NO YŪUTSU (DIE MELANCHOLIE DER HARUHI SUZUMIYA, 2006), eine Anime-Serie unter der Regie von Ishihara Tatsuya, ist so ein Sekaikei-Produkt.<sup>114</sup> Die Geschichten der hübschen Schülerin *Haruhi Suzumiya* – auch von ihr gibt es in der japanischen ‚Konsumbubble‘ eine Plastikfigur für den Otaku – erlebt die männliche Figur *Kyon*. Dieses im Fluidum



Abbildung 2b

des ‚Ennui‘<sup>115</sup> dahintreibende Mädchen ist in der Lage, die bestehende Wirklichkeit durch ihre Gedanken zu verändern.

<sup>111</sup> Ebd. S. 32ff.

<sup>112</sup> Ebd. S. 23.

<sup>113</sup> Vgl.: <http://ja.wikipedia.org/wiki/涼宮ハルヒシリーズ> am 16.12.2008 um 20:07 Uhr.

<sup>114</sup> <http://bangin.wordpress.com/2007/08/> am 16.12.2008 um 20:13 Uhr.

<sup>115</sup> Vgl.: ZÄHLTEN Alexander: Programmpunkt Gegenwärtige Wahrnehmungskultur und Spuren der japanischen Moderne. In: JDZB: Anime. Japanischer Zeichentrick global. Symposium am 31. November 2008 von 10:15 Uhr bis 18:00 Uhr, Berlin.

Hier ist sie übrigens dem Protagonisten des ebenso erfolgreichen Manga und Anime DESU NŌTO (das allerdings nur Züge des Sekaiki inne hat) und dessen Protagonisten *Light Yagami* ähnlich. Dieser ewig unterforderte Musterschüler – meist sind die Protagonisten in der Nähe zur Kerngruppe ihrer Rezipienten (Schüler) angelegt – wird aus einer ähnlichen Langeweile und einem Unterhaltungsbedürfnis heraus zum Massenmörder. Ihm bietet sich die Chance des Besitzes des *Death Note* und dadurch der Kontakt zur Sphäre der sogenannten *Todesgötter*. Sich der modernen Medienlandschaft kompetent bedienend – einer der ersten Morde findet öffentlich als Hinrichtung im Fernsehen statt – orchestriert er nun als *Kira* (Killer) eine in Japan vorher nie dagewesene Mordserie an Kriminellen, die seiner Meinung nach zu milde (also nicht mit der Todesstrafe) vom Gesetz bedacht worden sind. Mit dem *Death Note* und seinem ausgefeilten Regelsystem kann *Light* diese Morde anonym und dennoch unter dem Blick der ganzen Welt begehen und deren Bedingungen beliebig festlegen. Allmählich stilisiert er sich zum Herrscher der Welt; sein endgültiger Untergang zieht denn auch am Ende einen religiösen Kult um *Kira* nach sich. In ihrer tödlichen Medienkompetenz spiegelt die Figur *Light* einen mit Machtbefugnissen ausgestatteten Otaku. Sie lebt selbstreflexiv die Allmachtsträume des extremsten Users der Popkultur aus und assoziiert dazu die apokalyptische Vernichtungsraserei von Aum.

Noch eine Steigerung dessen stellt die Allmacht von *Haruhis* selbst unbewußter Gedankenkraft dar. Sobald sie mit der bestehenden Welt unzufrieden ist, vermögen allein ihre Gedanken ein neues Universum aus der damit dem Untergang geweihten Welt entstehen zu lassen. Diese Figur mit ihren Fähigkeiten stellt somit die ultimative Befriedigung eines medialen Eskapismus dar: Nämlich die *subjektive Interaktivität*. Diese subjektive Interaktivität impliziert die Fähigkeit, die Traumwelten der Popkultur selbst real entstehen lassen zu können, die ansonsten der Medienapparat der Popkultur unendlich generiert und aneinanderfügt. *Haruhis* Freunde streben, wie die Unterhaltungsbranche, danach, der Heldin das beste ‚Entertainment‘ zu bieten, damit das Mädchen sich nicht langweilt und die falschen Dinge denkt, die den Untergang der Welt nach sich ziehen könnten.

Erneut lohnt sich ein Blick zurück zum Beginn des massenmedialen Zeitalters und seinen gerade entdeckten selbstreflexiven Strukturen: So kennt der expressionistische Stummfilm einen gleichsam gelangweilten Figurentypus. Es ist eine feine Dame, die durch ihre Abenteuerlust und ihr unersättliches Unterhaltungsbedürfnis den Meister des subjektiven Blicks, *Dr. Mabuse*, anlockt. Die schöne *Gräfin Dusy Told* (Gertrude Welcker) saugt schmachtend an ihrer langstieligen Zigarette und stößt ihre Ennui wie Rauch aus, während sie dem Spiel verfallen ist: Sie sagt: „Wir haben müdes Blut, Herr von Wenk! Wir brauchen Sensationen ganz besonderer Art, um das Leben ertragen zu können!“ „Ich ziehe es vor, die Leidenschaften, die das Spiel auslöst; im Spiegel der anderen zu betrachten, ohne in allzu nahe Berührung mit den Spielenden zu kommen.“ Berauscht sagt sie an anderer Stelle: „Ich brauche Leben, den starken Atem des Ungewöhnlichen – die Sensation – Abenteuer ... aber ich fürchte, die sind ausgestorben ...!“ Und damit beschreibt sie nicht nur die Rezipientenhaltung des Stummfilm-Kinogängers, sondern auch den Besucher der japanischen Traumwelt.

So gerät *Dusy* in die Gewalt des *Dr. Mabuse* – ebenso wie ihr Gatte, der labile *Graf Told* (Alfred Abel). Der lebt aus einer Laune heraus in einer expressionistisch dekorierten Villa und gibt sich dort gleichfalls dem Spiel – heutzutage wäre es vielleicht ein Computerspiel – hin. *Graf Told* ist durchsetzt von seinem expressionistischen *Zuhause*. Am Abend des großen Spiels fragt er den *Dr. Mabuse*: „Wie stellen Sie sich zum Expressionismus, Herr Doktor?“ Die Antwort, in den Herzbereich von medialem Expressionismus und japanischer Popkultur vordringend: „Expressionismus ist Spielerei ... Aber warum nicht? – A l l e s ist heute Spielerei –!“

Der Expressionismus selbst ist ein Medienspiel, welches so weit getrieben werden kann, daß sich die expressionistischen Objekte aus ihrem Dekor-Sein in ihren Eigenleben herauslösen und die suggestive Oberhand gewinnen: Gespenstisch glimmt die nubische Statue (siehe **Abbildung 2a** und **2b**) – eine exotische Ästhetik, die den Expressionismus, neben anderen Weltstilen, entstehen lassen und verdichtet hat. Sekaikei schließlich läßt sich als Weltstil übersetzen. Denn *sekai* (世界<sup>116</sup>) bedeutet Welt, wobei man in Japan den Welteindruck, die umfassende Globalität dieses Phänomens unterstreicht, indem man *sekai* nicht als Kanji-Kombination (世界) ausschreibt, sondern mit der Katakana-Silbenschrift (also セカイ). Im Japanischen wird diese Katakana-Schrift immer dann verwendet, wenn es gilt, die Modernität eines Wortes zu betonen. Worte, die aus dem Ausland japanisiert übernommen wurden, werden immer in Katakana umgesetzt. *Kei* (系), das Kanji in der Wortkombination *Sekaikei*, bedeutet demnach Stil/Formation (Richtung, Gruppe, System).<sup>117</sup>

Als der labile *Graf Told* seinem Leben ein Ende bereitet, merkt der Zuschauer, daß nicht er mit der Welt gespielt hat, sondern die Welt, die im eigenen Haus als gespenstisch-expressionistisches popkulturelles ‚Environment‘ gefaßt ist, mit ihm gespielt hat. *Graf Told*, das Opfer seines expressionistischen Zuhauses, ist ein Otaku. So hat *Dr. Mabuse* letztlich nur die Suggestivkraft des Dekors, vornehmlich der nubischen Statue, aktiviert, um den Grafen zum Otaku zu machen. Auf diese Weise wird der Graf, der nun wie ein *hikkikomori* auch nicht mehr sein Haus verläßt, in den (sozialen) Tod getrieben. Schon *Dusy*, die Gattin, wies vorher auf die Totenatmosphäre des expressionistischen Stils im Hause *Told* hin: „Machen Sie bitte nicht mich verantwortlich für das, was Sie hier sehen, Herr von Wenk! Es ist das Steckenpferd meines Mannes!“ (...) „Sie haben mir eine peinliche Auseinandersetzung – und meinem Manne die bittere Entdeckung erspart, daß seine Frau sich in Nachtlokalen und Spielhöhlen von der toten Atmosphäre seines Hauses zu erholen sucht.“ Das expressionistische Gespensterdekor also war es, das aus seinem Bewohner, dem *Grafen Told* ein Gespenst zu machen vermochte. Das expressionistisch-suggestive Chaos ist in das Innerste eingedrungen; eine Spielart des *Sekaikei* zu Beginn der ‚Medienbubble‘ der Moderne.

<sup>116</sup> Anmerkung: *sekai* (世界): „[1]Welt {f}; Erde {f}; Erdkugel {f}; Globus {m}. [2] Kosmos {m}; Universum {n}; Weltall {n}. [3]Kreise {mpl}; Gesellschaft {f}; Welt {f}.“ Vgl: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=115021>.

<sup>117</sup> Vgl.: <http://wadoku.de/index.jsp?search=search&phrase=系&search=suche>.

Daß nunmehr die melancholische Anime-Figur *Haruhi* jederzeit ein neues Universum erschaffen kann, sobald ihr langweilig wird, oder sie mit der derzeitigen Welt unzufrieden ist, stellt folglich die Meta-Metapher für einen vorherrschenden Zeitgeist des Eskapismus dar, der unendlich aus dem Multimedialen schöpfen kann. Diese Grundstimmung des Sekaiki, ihre oft von einem wahren Außen abgekoppelte oder dislokalisierte, isolierte Atmosphäre, ist diesem Umstand geschuldet. Die Figuren bewegen sich, wie ihre Rezipienten, medienkompetent-somnambul in den endlosen Weiten des Internets und seiner nach innen durchlässigen Wirklichkeit, die außerdem die Möglichkeit der Interaktivität verspricht. Ein Versprechen, das der ‚Point of view‘ – im Film noir *THE LADY IN THE LAKE* zum Äußersten getrieben – im Computerspiel in den Blickpunkt der ‚First person perspective‘ (FPS<sup>118</sup>) überführt und im damit verbundenen Genre des oftmals ebenfalls zerstörerisch daherkommenden ‚Ego-Shooters‘ übernommen nun im Blick des männlichen Protagonisten im Sekaiki eingelöst worden ist. Es ist der Blick auf die Gestaltbarkeit von Welten durch die eskapistischen und oft dystopisch-bedrohlichen Gedanken und Kräfte im Inneren der Helden/(Heldinnen in Schuluniformen), auf die geblickt wird und deren gleichzeitige expressionistische Durchdringung ins Eigene. Genauso wie die Welt durch das Internet ins Zuhause Einzug gehalten hat. *SUZUMIYA HARUHI* und *DEATH NOTE* sind Symbole für die Eintrittspforten einer massenmedialen Traumwelt, die sich eng an die Bedürfnisse und Wünsche ihrer Rezipienten schmiegt; und die Rezipienten sind dort nunmehr zu den Protagonisten geworden, weil auch ihre fiktionalen Konterfeis in der Manga-Realität als interaktive Subjektivität den Traumkokon der Rezipienten reflektieren. Diesen damit einher gehenden Welteindruck läßt das Sekaiki zu einer medialen Einortwelt gerinnen, die nicht mehr innen von außen scheidet. In ihr nun wird die noirische Weltverlorenheit heute ausgelebt, bis ins Apokalyptische gespielt, und die ehemalige Heimatlosigkeit der Film noir-Exilanten im *mukokuseki* – der globalen Staatenlosigkeit der Manga-Charaktere – widergespiegelt.

Nunmehr soll das Auge des *Dr. Mabuse* noch genauer auf die wesentlichsten Otaku-Bereiche gerichtet werden, nämlich auf das Manga (und das Anime) und ihr Subgattungs- und Themenspektrum:

---

<sup>118</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 78.

#### 4.2. Der Meka: Japans Golem, wie er in die Welt kam

Das *meka*-(メカ<sup>119</sup>)Genre<sup>120</sup> ist ein Subgenre innerhalb der Lieblingsgattung des Manga und Anime: der Science Fiction. Obendrein stehen Meka-Figuren aus Manga, Anime und Games hoch im Kurs des Figurensammelns bei Otaku. In Japan tritt dieses Subgenre daher, wie das *mahō shōjo*, besonders dominant und in der Ahnenreihe dunkler Stile und künstlicher Leiber stehend in Erscheinung: Zu den wichtigsten Ahnen gehören denn auch Fritz

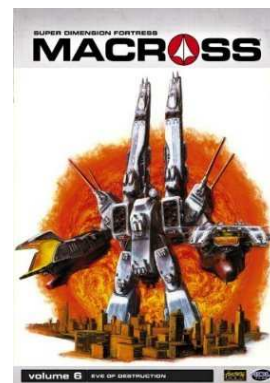


Abbildung 3a

Langs Roboter-*Maria* in METROPOLIS – weswegen wohl auch Frenchy Lunning anstelle von Fritz Langs oft beobachtbaren Art Déco von „Art Mecho“<sup>121</sup> spricht. An Vorbildern hinzu kommen Tezuka Osamus METOROPORISU, ASTRO BOY oder Ishinomori Shōtarōs SAIBŌGU ZERO ZERO NAIN mit seinen Cyborgs und mehr noch: ihren oftmals gigantischen Maschinengegnern.

Die japanischen Meka nämlich sind ‚supersized‘. Ihre Überdimensionierung stellt einen Schauwert an sich dar. Mit der TV-Anime-Serie CHŌ JIKŪ YŌSAI MAKUROSU (THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS, 1982-1983, siehe Medienträger-Abbildung 3a<sup>122</sup>) ist der Meka sogar in einen Kampfstationsorganismus im Weltall ausgedehnt und ein darin stationiertes Meka-Truppenarsenal angegliedert worden. Vorausgegangen waren hier schon die erste Meka-Animeserie MAJINGĀ ZETTO (MAZINGER Z Regie u.a. Katsumata Tomoharu, Nagaki Bonjin, 1972-1974, siehe CD-Cover-Abbildung 3b<sup>123</sup>) und die folgenreiche, sich verzweigende MOBILE SUIT-Serie KIDŌ SENSHI GANDAMU (GUNDAM Regie Tomino Yoshiyūki, 1979-1980). Meka sind folglich japanische Automate, und als Pendant zum Nietzsche’schen Übermenschen ebenfalls Überfiguren von geläufigen Cyborgs, Androiden, Robotern.



Abbildung 3b

Prototypisch ist das auch als „Giant Robot“<sup>124</sup> oder Mecha bezeichnbares Subgenre im Manga PATOREBĀ (PATLABOR) von Masami Yūki. PATOREBĀ war, wie das bereits erwähnte YŪ ☆GI☆Ō, von vornherein als Medienmix aus Manga, TV-Anime und Kino-Anime konzipiert.<sup>125</sup> Es ist filmisch vom GHOST IN THE SHELL/KŌKAKU KIDŌTAI-Regisseur Oshii Mamoru

<sup>119</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider’s guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 147.

<sup>120</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 268.

<sup>121</sup> Vgl.: LUNNING Frenchy: Art Mecho. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. ix.

<sup>122</sup> Vgl.: ADV FILMS (Hg.): Macross. TV. DVD. Volume 6, 2006. Cover.

<sup>123</sup> COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT (Hg.): Majingā Z. Animex 1200 Shīrizu 21. Terebi orijinaru BGM korekushon. CD. Limited Edition, 2003. CD-Cover.

<sup>124</sup> AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): Manga Design. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 552.

<sup>125</sup> Ebd. S. 552.

(KIDŌ KEISATSU PATOREBĀ: THE MOVIE aus dem Jahr 1989 und KIDŌ KEISATSU PATOREBĀ: THE MOVIE 2/KIDŌ KEISATSU PATOREBĀ GEKIJŌBAN von 1993), inszeniert worden. In dieser episodisch angelegten Serie um das Polizeiteam der Zukunft, das jene gigantischen *Labors* als Mittel zur Kriminalitätsbekämpfung verwendet, (zum Beispiel in der Folge neun, RED LABOR LANDING; ein Spionagefall mit Oshii-typischen Noir-Elementen) fungierte Oshii zuweilen als Drehbuchschreiber. Zumal auch Oshiis berühmtes Anime KŌKAKU KIDŌTAI für Spiele wie GHOST IN THE SHELL<sup>126</sup> (1997) und GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX<sup>127</sup> (2005) Pate stand.

Das Meka-Genre wird in der Videospieldkultur durch Games wie ZONE OF THE ENDERS<sup>128</sup> oder Games aus dem Universum der erfolgreichen Anime-Serie GANDAMU, zum Beispiel MOBILE SUIT GUNDAM. FEDERATION VS. ZEON (2002), komplettiert (siehe **Abbildung 3c** des Game-Covers<sup>129</sup>).



Abbildung 3c

Generell verfügen die mysteriösen, stummen Meka-Hauptfiguren wie das alchemistische *majoko*/Magical Girl über ebenfalls außerordentliche, übernatürliche, jedoch technoide Kräfte, so wie ihre künstlichen, kleineren Gegenstücke, die Roboter, Androiden, Cyborgs, zum Beispiel *Alita* aus GANMU oder *Motoko Kusanagi* aus KŌKAKU KIDŌTAI. Zusammen haben diese Cyborgs, Roboter und Meka ihren Auftritt in der Manga-Version von Shirow Masamune sowie im APPURUSHĪDO-Spielfilm (APPLESEED EX MACHINA Regie Aramaki Shinji, 2004). In Shirow Masamunes Manga GHOST IN THE SHELL sind das hybride und mental primitive Panzer-Cyborgwesen, die *Fuchikoma*, welche in der Anime-Serie GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX als *Tachikoma* und *Uchikoma* weitergeführt werden.

Ein charakteristisches Leitsujet entdeckte Ueno Toshiya beim Anblick der ‚Storyboards‘ von Oshii Mamorus PATLABOR: Die künstlichen Leiber sind *animeteki na mono*, also Dinge, die wie das Anime selbst sind. Denn immer wieder geht es in diesem Genre um das Animiertsein schlechthin und die darin enthaltene Idee des Animismus,<sup>130</sup> wenn sogar in der atmenden Stimmführung der Sprecher der eingehauchte Odem des Lebens im animierten Objekt spürbar bleibt.<sup>131</sup> Diese Feststellung aber steht in besonders engem Zusammenhang mit der Ästhetik der expressionistischen, dämonischen Leinwand:

Der/das gigantische Meka ist nämlich, wie der stumme jüdische Golem eine hohle Form und wird, wie die Cyborgs, Roboter, Androiden erst von Menschenhand zum Leben erweckt, animiert. Ob sich hinter der maskenhaften Ungerührtheit ihrer Puppenfassade Emotionen, gar Beseeltheit verbergen – wonach besonders die Anime GHOST IN THE SHELL / GHOST IN

<sup>126</sup> SONY COMPUTER ENTERTAINMENT: Ghost in the Shell, 1997.

<sup>127</sup> BANDAI: Ghost in the Shell Stand Alone Complex, 2005.

<sup>128</sup> KONAMI: Zone of the Enders, 2001.

<sup>129</sup> BANDAI: Mobile Suit Gundam. Federation vs. Zeon, 2002.

<sup>130</sup> Vgl.: UENO Toshiya: Kurenai no metalsuits, „Anime to wa nani ka/ What is animation“. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Emerging Worlds of Anime and Manga. Volume 1. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006. S. 111, S. 112, S. 114, S. 115ff.

<sup>131</sup> Ebd. S. 115.

THE SHELL 2: INNOCENCE von Oshii forschen – <sup>132</sup> sprengt die menschliche Vorstellungskraft. Alldieweil ist dies ein Rätsel, das bereits den Roman DER GOLEM von Gustav Meyrink und das Weimarer Kino beschäftigte. Ist der expressionistische Golem – in seiner größtenpotenzierten Form – also der japanische Meka?

#### 4.2.1. Mythische Riesen, Hybride der Technik

Noch die Manga- und Anime-Serie SHINSEIKI EBANGERION (2007 erneut überarbeitet als EVANGERION SHIN GEKIJŌBAN: JO / EVANGELION: 1.0 YOU ARE (NOT) ALONE und 2009 dessen Fortsetzung als EVANGERION SHIN GEKIJŌBAN: HA/ EVANGELION: 2.0 YOU CAN (NOT) ADVANCE Regie Masayuki, Tsurumaki Kazuya) bewegt sich in der Tradition des jüdischen Golems. Versatzteile der kabbalistischen Mystik (Midrash und Zohar) liefern hier ebenso wie die Genesis den Grundstoff, um die metaphysische Existenz dieser gigantischen Kriegsmaschinen zu erklären, vor allem, wie sie zum Leben erweckt werden.<sup>133</sup>

Wie in den meisten japanischen Meka-Serien können auch in diesem paradigmatischen Werk nur Kinder, bzw. Jugendliche den Giganten aktivieren/deaktivieren, wenn sie in den Meka einsteigen, oder beim Aussteigen wieder erlöschen lassen –



Abbildung 4a

wie das kleine Mädchen auf dem Arm des Golem ihm in der Endszene einfach den Stern von der Brust nimmt und damit sein Leben (siehe *Golem* und Kind auf dem Cover – **Abb. 4b** <sup>134</sup> – der restaurierten Fassung). Die Kinder/Pubertierenden sind somit die Mittler zwischen der Eins und der Null, der Binarität des Golems. Diese Binarität drückt sich in der Kind-/Golemszene am Ende des Stummfilms auch durch ihre Herausstellung des Kontrastes von groß und männlich (*Golem*) und klein und weiblich (Kind) aus. Durch die ursprüngliche Darstellung



Abbildung 4b

der überdimensionierten Größenverhältnisse im Stummfilm konnten diese also im japanischen Meka-Genre konstitutiv werden. Zumal mit dem Meka überwiegend eine männliche Form assoziiert ist,<sup>135</sup> was bereits in den meisten Figurenentwürfen Paul Wegeners als der „dämonische Schauspieler“, als der „Schauspieler von magischer Kraft“ angelegt war, sowie

<sup>132</sup> Vgl. ORBAUGH Sharalyn: Emotional Infectivity: Cyborg Affect and the Limits of Human. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. Vor allem S. 162ff.

<sup>133</sup> ORTEGA Marina: My Father, He Killed Me: My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in *Neon Genesis Evangelion*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 216-S. 217, S. 220ff.

<sup>134</sup> Vgl.: TRANSIT FILM GmbH (Hg.): Der Golem. DVD. Deluxe Edition, 2004. Cover.

<sup>135</sup> LUNNING Frenchy: Between the Child and the Mecha. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 268, S. 281.



durch sein Etikett „Darsteller der Männlichkeit“ präfiguriert wurde.<sup>136</sup> Eine magische Verbindung besteht also zwischen dem Meka/Golem und den Kindern/Jugendlichen, die ihn an- und ausschalten. Auch sie sind nicht angetrieben von den berechnenden oft widerstreitenden Impulsen und Instrumentalisierungen der Erwachsenen,<sup>137</sup> was sie zwingend mit der oft geradezu naiven Hülle des Golem/Meka verknüpft. Er ist als Hülle, wie das Kind, ein unbeschriebenes Blatt.

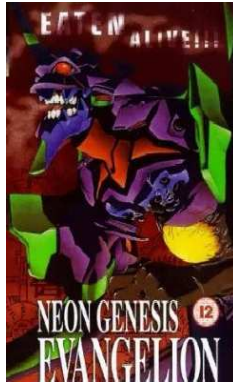


Abbildung 5a

signifikanterweise wieder von einer Figur mit dem deutsch klingenden Namen *Ernst Barben* konstruiert worden ist, erzählt von der Erwachsenwerdung der Kinder/Pubertierenden. Während dieser



Abbildung 5b

Metamorphosen übernimmt der Meka die formgebende, stabilisierende Funktion,<sup>138</sup> in einer Welt, die wie die transformierenden Körper der Jugendlichen, apokalyptischen Erschütterungen preisgegeben ist:

In SHINSEIKI EBANGERION (NEON GENESIS EVANGELION, 1995-1996, siehe DVD-Coverabbildung 5a<sup>139</sup> des Kampf-Meka) – das Manga ist von Sadamoto Yoshiyuki,<sup>140</sup> das Anime von Anno Hideaki – greifen Engelmonster – im Japanischen *shito*<sup>141</sup> (also Apostel<sup>142</sup>) genannt, welche den *Second Impact*, ein Weltuntergangsszenario,



Abbildung 5c

hervorriefen, immer wieder vor allem das sogenannte *Neo-Tokyo* an, das von den Meka und ihren Piloten gegen die Engel verteidigt wird.

<sup>136</sup> WARTHEMÜLLER Peter: Paul Wegener - dämonischer Koloß. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 82.

<sup>137</sup> LUNNING Frenchy: Between the Child and the Mecha. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 268-S. 269.

<sup>138</sup> Ebd. S. 269- S. 270ff, S. 276-S. 277.

<sup>139</sup> Vgl.: ADV FILMS (Hg.): Neon Genesis Evangelion. TV. DVD. Volume 6, 2003. Cover.

<sup>140</sup> SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 1-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 1999., SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000., SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001., SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 7ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.

<sup>141</sup> ORTEGA Marina: My Father, He Killed Me: My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in *Neon Genesis Evangelion*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 218.

<sup>142</sup> Anmerkung: *shito* (使徒): „1]{Christent.} die zwölf Apostel {m}. [2] Apostel {m} (übertr.).“ Vgl.: <http://wadoku.de/comment.jsp?entryid=91638>.



Wiederum wird dieses Tōkyō in der Meka-Serie RĀZEFON von einem von einem Dom umgebenen *Jupiter-Tokyo* gespiegelt, von dem aus die Angriffe der – wie in Takemiya Keikos CHIKYŪ E. *Mu* heißenden (allerdings mit Längenzeichen) – femininen, sirenischen Gegnerrasse ausgehen. Dabei setzen die *Mu* sogenannte fliegende *Dolems* ein, die ein Wortspiel aus Golem und dem *Do-Re-Mi* der C-Dur-Tonleiter darstellen. Die insofern zweigeteilte Welt von RĀZEFON (weil es noch die alternative Rasse der *Mu* gibt) ist also auch eine Fortschreibung des binären Golems, und die singenden *Dolems* das Pendant der ebenso gegnerischen *Engel* aus NEON GENESIS EVANGELION.

Im Interview<sup>143</sup> erzählte der Regisseur Yamaga Hiroyuki (ÖRITSU UCHŪGUN ONEAMISU NO TSUBASA; WINGS OF HONNEAMISE, 1987), der wie Anno Hideaki zum Studio Gainax in Tōkyō gehört, welches SHINSEIKI EBANGERION produzierte, daß dort versucht wurde, mit den *Engeln* eine Daseinsform zu schaffen, deren Handeln und Aussehen jenseits menschlicher Vorstellungskraft liegt. Es sollte unmöglich sein, sich mit ihnen zu identifizieren, in ihr Inneres zu sehen. Diese Eigenschaft teilen sich die synthetischen Manga-*Engel* durchaus mit den biblischen und kabbalistischen Engeln, und vor allem erneut mit dem jüdischen Golem und ihren Gegnern im Anime, den Meka.

Im Gegensatz zum Lehmgolem und seinen kleineren, nicht immer hohlen Versionen (Cyborgs, Robots, Androiden) benötigen die japanischen Meka also Piloten (ein(e) oftmals adoleszierende(r) ‚Reluctant Hero‘ oder ‚Reluctant Heroine‘), der/die sich im Meka-Inneren mit ihnen mental und körperlich zu einer Einheit verschaltet, da der Pilot es ist, der die meist in riesigen Hangars erstarrt im somnambulen Dämmerzustand harrenden Meka-Wesen animiert. Jedes neue Meka-Erwachen wird dabei zelebriert wie ein religiöses Ritual, das für den Piloten denselben Initiationsritus darstellt wie für das *majoko* die Verwandlungsszene – *henshin*. Auch die Piloten schlüpfen in eine neue, superstarke Hülle, in eine Art Über-Selbst, wenngleich im Meka-Genre oft unter großen Qualen und Klaustrophobie.

Die Piloten sind es also, die den Meka animieren, und zwar noch direkter, als das kleine Kind im Stummfilm, das jedoch ebenfalls die Befehlsgewalt über das Leben des *Golems* inne hat. Der Meka ist hierdurch wie der jüdische Golem für den expressionistischen Stummfilm ein Simulakrum für das Animiertsein an sich. Und genauso wie das *Schem* in dem künstlich bewegten jüdischen Golem ist das Einhauchen von Leben in den Begriff Anime eingeschrieben. Sicher ist diese Tatsache ein Grund für den Aufmarsch der künstlichen Kreaturen in der japanischen Popkultur – die auf diese Weise das Wunder des kinetischen Animismus zelebrieren wie einst der expressionistische Stummfilm.

Meka und Golem sind Ausdruck des schwarzromantischen Antirationalismus im Zeitalter des Rationalismus. In Deutschland durch Esoteriker wie Gustav Meyrink oder Paul Wegener u.a. repräsentiert, äußerte sich diese Gegenströmung zum rasanten Fortschritt in Japan wie erwähnt im *yōkaigaku* und der Beschäftigung mit dem Shintō. In der Serie GASARAKI (Regie

---

<sup>143</sup> Vgl.: Interview mit Yamaga Hiroyuki am 21. Oktober 2005 um 14:00 Uhr, Studio Gainax, Tōkyō.

Takahashi Ryōsuke, Buch Konaka Chiaki, 1998 siehe DVD-Cover, **Abb. 5b** und **Abb. 5c**<sup>144</sup>) ist der Meka deshalb auch wieder ein geheimnisvolles Schöpfungssymbol, wobei diese Serie in den Erfolgswellen der paradigmatischen Anime-Serie SHINSEIKI EBANGERION des Studio Gainax entstand, und sich nunmehr mit dem japanischen, durch und durch animistischen Shintō verbindet, das hier den spirituellen Überbau für diese mysteriösen Existenzformen liefert. In dieser Serie steht die Dynastie der *Gowa* im Mittelpunkt der in der nahen Zukunft angesiedelten Handlung. Diese Sippe hat den Zugang zum Wissen um die Wartung der mythischen Meka. Dies bildet den Grundstock ihres vorwärts-rückwärtsgewandten Waffenimperiums, weswegen man darauf brennt, die eigenen Kampf-Meka/*Tactical Armor (TA)*, endlich in wirklichen Kriegshandlungen zu testen. So wie die Amerikaner die Atombombe im Zweiten Weltkrieg oder ihre ‚Hightechwaffen‘ im Golfkrieg. Tatsächlich entzündet sich ein Krieg zwischen der Nato und der fiktiven mittelöstlichen Atommacht *Belgistan*. Als amerikanische Truppen von den *Belgistanischen* besiegt werden, kommt es zum heimlichen Einsatz der japanischen Superwaffe. Wieder wird die Hauptfigur *Yuushiro Gowa* wegen seiner psychischen Fähigkeiten gezwungen, mit seinem *TA* in das Kriegsgebiet zu ziehen. Dort begegnet er der gegnerischen *TA*-Pilotin *Miharu*, was ein spirituelles Ereignis zwischen den beiden auslöst.

Der magische Animismus ist in der Anime-Serie GASARAKI also wieder von ganz zentraler Bedeutung. Wie die mächtigen Familien der japanischen Vergangenheit, zum Beispiel die im Schöpfungsmythos des NIHONGI erwähnten Sippen der Nakatomi und der Imube,<sup>145</sup> denen die Durchführung spezieller Kulthandlungen oblag, besitzt nun die Familie der *Gowa* das Wissen um die Erweckung der großen, organischen Kampfmaschinen.

Auch das traumartige Nō spielt in der Anime-Serie eine Rolle, zumal es in Japan ebenfalls Jahrhunderte hindurch unter strenger Geheimhaltung sechs eingeweihten Familien<sup>146</sup> zuerkannt war. Dies greift außerdem das paradigmatische Anime GHOST IN THE SHELL INNOCENCE auf, indem es sich auf den berühmten Nō-Schauspieler und Stückeschreiber Zeami Motokiyo und dessen Gedicht KAKYŌ (SPIEGEL UND BLUME) bezieht. Naheliegenderweise reflektiert das Anime das zentrale Gedankenbild der Puppe des Marionettenspielers Zeami Motokiyo; weist also auf die Illusion der zum Leben erwachten Figur auf der Bühne hin.<sup>147</sup> Ohnehin ist die Theaterform des Nō auch aus den religiösen Kulthandlungen vergangener Epochen entwickelt worden, weswegen sich Nō-Bühnen oftmals bei Schreingeländen befinden, so zum Beispiel im Itsukushimajinja auf Miyajima. Damit ist das in Japan mit dem Buddhismus assimilierte Shintō mit der Idee des Animismus verlinkt, was bereits Shirow Masamune in seinem Manga GHOST IN THE SHELL herausgestellt hat, auf dem Oshii Mamoru GHOST IN THE SHELL-Anime basieren.

<sup>144</sup> ADV FILMS (Hg.): Gasaraki. TV. DVD. Volume 3, 2001. Cover., ADV FILMS (Hg.): Gasaraki. TV. DVD. Volume 5, 2002. Cover.

<sup>145</sup> NAUMANN Nelly: Die Mythen des alten Japan. München: C.H. Beck Verlag, 1996. S. 79.

<sup>146</sup> GÜNTHER Robert: Tradierung des NŌ. In: GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 21.

<sup>147</sup> BROWN Steven T.: Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in *Ghost in the Shell 2: Innocence*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 227-S. 228.

Im Bereich des Kultischen gibt es eine lange Tradition der belebten Objekte, denen eine

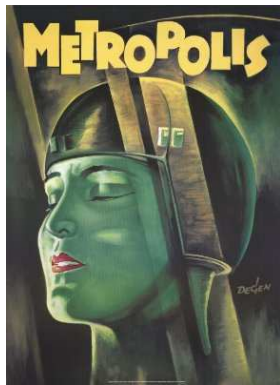


Abbildung 6a

Gottheit – *kami* – innewohnt, sodaß die Androiden, Roboter und Meka auch als Aspekte dieser (shintōistischen) Verlebendigung von Objekten – ebenso ein Stilmittel des expressionistischen Filmes – angesehen werden können.



Abbildung 6b

Deshalb aber gehen viele Manga und Anime von einer Beseelung des Objekts aus; allein schon der Manga- und Anime-Titel *GHOST IN THE SHELL* bringt diese Tatsache auf den Punkt.

Shintō bildet auch die Grundlage der Androiden-Serie *KEY: THE METAL IDOL* (1994). Allerdings wird hier der Spieß umgedreht. Der autistischen Protagonistin *Key*, die über eine



Abbildung 6c

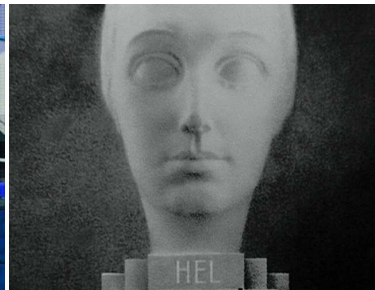


Abbildung 6d

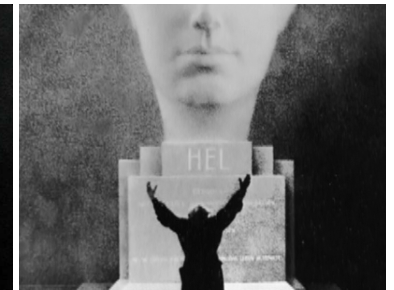


Abbildung 6e

kaum eindämbbare ESP verfügt, wird zeitlebens von ihrem robotersammelnden Großvater (siehe dazu den hochgradig expressionistisch beeinflussten *PINOCCHIO*-Film Albert Hurters im Studio Disney und dessen Puppenmacherfigur *Gepetto*), eingeredet, sie selbst sei auch so ein mechanisches Wesen. Immer wieder gibt es deswegen Innenschauen, die ihr Innenleben als Uhrwerk, also als Uhrwerkmetapher darstellen.

Dieses „Uhrwerkgleichnis“ existiert schon seit der Antike und ist im Mittelalter über die Uhrwerkmechanik der Araber nach Europa gelangt, wo es im 18. Jahrhundert, im Zeitalter der Mechanik, von René Descartes weitergetragen worden ist, der bereits die Gesetze der Mechanik mit dem lebenden Körper verglich, um darauf in Verbindung mit der Golemsage ins 19. Jahrhundert zu führen.<sup>148</sup> Von dort gelangte diese Idee schließlich in die modernen Medien, in die japanische Popkultur.

In ihrem vom Ich dissoziierten Körpergefühl ein mechanisches Wesen zu sein, gleicht die Heldin *Key* mit ihrem Uhrwerk-Inneren auch wieder der Figur *Lain*, die sich schließlich ganz im Internet auflöst, obwohl das Hochladen menschlichen Bewußtseins ins Internet suizidal sei, wie ihr ausgerechnet die drei Figuren von Konaka Chiakis Computerspiel *ALICE IN CYBERLAND* mitteilen.<sup>149</sup> Und auch *Motoko Kusanagi* aus *GHOST IN THE SHELL* verbindet sich mit dem

<sup>148</sup> VÖLKER Klaus: *Androide. Künstliche Menschen in der Literatur*. In: HÜGEL Hans-Otto: *Handbuch Populäre Kultur*. Stuttgart, Weimar: Metzler Verlag, 2003. S. 109-114.

<sup>149</sup> LONG Margherita: *Malice@Doll: Konaka, Specularization, and the Virtual Feminine*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Networks of Desire. Volume 2*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 159.

*Puppet Master*, um dann in die ‚postcyborgische‘ Körperlosigkeit zu entschwinden.<sup>150</sup> Dabei gelingt GHOST IN THE SHELL ein Höhepunkt des expressionistischen Ausdrucks im Anime; nämlich die Darstellung eines ebenso simultanen wie komplexen Welteindrucks durch das Bild der sich vor dem Stadtlabyrinth in Unsichtbarkeit auflösenden Assassine *Motoko Kusanagi*. Dieses Bild deutet dabei schon einen Cyborg an, der bereits einen vom Datenstrom durchdrungenen Leib hat,<sup>151</sup> noch bevor sie endgültig zu einer Internet-Entität wird. In dem zweiten Anime kommuniziert die mittlerweile im Netz verbreitete *Motoko Kusanagi* denn auch in hebräischen Codes, in Codes, deren zentrale Botschaft wiederum in der Binarität von Wahrheit (*aemaeth*) und Tod (*maeth*) angesiedelt ist.<sup>152</sup>

Immer wieder wird in der japanischen Popkultur also die spirituell-technoide Binarität von Meka, Cyborgs, Robotern und Androiden betont. Diese Hybridität, diese Nichtfestgelegtheit, verkörpern auch meist die Erbauer der Golems, der Meka oder anderer künstlicher Wesen. In GANMU symbolisieren die Figuren *Doc Ido* und der skrupellose Erfinder *Desty Nova* – ganz expressionistisch-binär – Licht und Schatten ihres Werkes, was sie zu direkten Nachfolgern von *Rabbi Löw*, *Rotwang* und *Joh Fredersen* macht. *Desty Nova* ist sogar noch bösartiger als *Rotwang*. Er spannt lebende Pferde in ein Karussell und verzahnt so aus purem Spieltrieb Organisches mit Anorganischem – so wie der organische Pilot im Inneren magisch mit dem technoiden, oft anorganischen Meka verschmilzt. Dies Pferdekarrussell von *Desty Nova* ist überdies eine Idee, die das Horrorgame SILENT HILL 3 aufgreift, dessen traumartige Spielstruktur und spärlich beleuchtete Kulisse immer nur ein bizarres Abbild des Inneren der traumatisierten Spielheldin ist (wie auch schon die beiden ersten Teile mit männlicher Spielfigur). Mit der schlafwandlerischen *Heather* muß der Spieler in dem Spielabschnitt *Otherworld Lakeside Amusement Park, Outside Happy Carousel* nun blutig mit seiner Katana-Waffe gegen die lebendigen, auf die rostigen Karussellstangen aufgespießten Pferde kämpfen. *Heather* wandelt auf den Traumpfaden der Hölle. SILENT HILL hat damit wieder eine begehbare Seelenkulisse geschaffen, der das Virtuelle und Alchemistische, also auch das Wandern zwischen den Welten des Golem/Meka eingeschrieben ist. Diese Wesen sind nämlich bereits die filmisch realisierten, binären Avatare der Videospiele, da ihnen ihre Steuerbarkeit zugrunde liegt, während ihre Programmierer, *Rabbi Löw*, *Rotwang* und *Joh Fredersen* (und bezeichnenderweise *Gerhardt von Faust* bei SEIBÄ MARIONETTO JEI oder der deutsche *Dr. Hell* bei der ersten Meka-Serie MAJINGÄ ZETTO) ebenso die zwei Seiten dieser Verbindung verkörpern: Wissenschaft/SF und Alchemie/Magie; Hell und Dunkel.

So wie die Stadt *Zalem* in dem Manga GANMU eine Entsprechung von *Metropolis* ist, trägt die intergalaktische Meka-Goddess aus MEGAMI KŌHOSEI (Anime-Serie CANDIDATE FOR GODDESS Regie, Hongō Mitsuru, 2000, siehe DVD-Abbildungen 6b und

<sup>150</sup> Vgl.: ORBAUGH Sharalyn: Emotional Ineffectivity: Cyborg Affect and the Limits of Human. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 153-S. 155ff.

<sup>151</sup> Ebd. S. 166ff.

<sup>152</sup> BROWN Steven T.: Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in *Ghost in the Shell 2: Innocence*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 233.

6c<sup>153</sup> zum OVA JOSHIN MEGAMI KŌHOSEI / PILOT CANDIDATE Regie Yamaoka Shin'ichi, 2002) nun tatsächlich die Gesichtszüge der Roboter-Maria aus Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS (siehe Plakat-Abbildung METROPOLIS – Abb. 6a<sup>154</sup> – und JOSHIN MEGAMI KŌHOSEI / PILOT CANDIDATE).

Fritz Lang hat daher mit seiner gigantischen Statue *Hel*, aus welcher *Rotwang*, um sie unsterblich zu machen, die Urform der Roboterfrau *Maria* herstellt, bereits ein Standardbild des japanischen Meka-Genres erschaffen, zumal die Meka in der japanischen Serie MEGAMI KŌHOSEI obendrein *Ingrids* genannt werden: Daß ein Meka-Pilot auf einem Gerüst im Meka-Hangar vor der riesigen Silhouette oder lediglich – wie auch in Fritz Langs Film – vor dem riesigen maskenhaft teilnahmslosen Gesicht des Meka steht, ist letztlich direkt auf METROPOLIS zurückzuführen, und zwar auf die Szene, als *Rotwang*, (siehe **Abbildungen 6d-6e**) den Blick auf *Hel* freigibt, vor deren ungerührtem und mächtigen, gottgleichen Antlitz er nun selbst klein, winzig erscheint, als bete er in einem technoid-kultischen Ritual seine Geliebte Göttin an. Und tatsächlich ist *Hel* in der nordischen Mythologie die unberechenbare Göttin der Unterwelt mit den zwei Gesichtshälften, also auch binär. Hat der Meka im japanischen Genre oft männliche Attribute, zeigt sich in der Serie MEGAMI KŌHOSEI also auch die weibliche Version des Giant Robot, die sich direkt auf METROPOLIS zurückführen läßt, da sie ebenfalls eine germanische Göttin zu sein scheint.

Meka sind Symbole von Krieg und Konflikt. Sie sind in ihrer Binarität und ihrem Wandeln zwischen Leben und Tod der Inbegriff von Schöpfung und Vernichtung. Aus dem kriegstreiberischen Geschehen zu Beginn des 20. Jahrhunderts entwachsen sind die japanischen Meka also auch eine Weiterführung von Panzerfahrzeugen gepaart mit dem Aussehen und der Bedrohlichkeit eines künstlichen Menschen, eines Roboters, also eines technischen Monstrums wie Fritz Langs konflikttreibende Roboterfrau.

Das erzählerische Vorbild für die Serie MEGAMI KŌHOSEI war darüber hinaus sicherlich auch, wieder innerhalb der japanischen Popkultur verbleibend, das paradigmatische GANDAMU, das ebenfalls im All angesiedelt ist, in dem jedoch die Meka-Hülle dem eher Robert A. Heinlein nachempfundenen mobilen Kampfanzug gewichen ist.<sup>155</sup>

In MEGAMI KŌHOSEI ist der Weltraum im Jahr 4084 ein kolonialistisches Gebilde, das von außerirdischen Feinden, den *Victims*, bedroht wird. Für die Menschen gibt es kaum noch Lebensraum. Die Hoffnung liegt auf dem Planeten *Zion* (*Zion* gibt es auch in GANDAMU). Auch hier wird also, wie in den METROPOLIS- und GOLEM-Stummfilmen, mit christlich-kabbalistisch-mythischen Fragment-Vorstellungen gearbeitet. Um den Lebensraum zu schützen, ist die *Goddess Operator Academy* gegründet worden. Hier sind die *Ingrids* stationiert, also Meka, für deren Führung dort Jugendliche ausgebildet werden. Die Geschichte beginnt mit der Bewerbung von *Zero Enna*, der sich auf die mythische *weiße Göttin*, die so frappierend dem

---

<sup>153</sup> Vgl.: BANDAI (Hg.): *Pilote Candidate*. TV. DVD. Volume 4, 2002. Cover, Menü.

<sup>154</sup> Vgl.: <http://www.dhm.de/ausstellungen/bildzeug/s64b.html> am 17.05.2010 um 17:12 Uhr.

<sup>155</sup> Vgl.: TATSUMI Takayuki: *Gundam and the Future of Japanoid Art*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 192, S. 194.

marmorweißen Antlitz der *Hel* aus METROPOLIS gleicht, fixiert hat. Letztlich aber muss diese menschliche Ebene mit ihren Anstrengungen und Kämpfen an der glatten Fassade der gigantischen weißen Technogöttin abprallen. Sie ist, wie alle Meka, jenseits von Gut und Böse:

#### 4.2.2. Jenseits von Gut und Böse

Den hier besprochenen Manga/Anime zu Eigen ist immer wieder die Umkehrung von Gut- und Bösezuordnungen wie Himmel und Hölle – was auch schon bei den provokativen Manga- und Anime-Folgen TENSHI KINRYŌKU zu sehen war. Der Meka selbst ist binär,<sup>156</sup> also beides gleichsam, jedoch jeweils nur das eine oder nur das andere abwechselnd in unendlicher Verschaltung. Dadurch, daß die Feinde in MEGAMI KŌHOSEI eigentlich *Victims* heißen und in SHINSEIKI EBANGERION die *Engel* sich oftmals als wahre Höllenkreaturen entpuppen, wird hier im Meka-Genre mit Nietzsche'schen Überkreaturen die „Umbewertung aller(...) Werthe“<sup>157</sup> vollzogen, wodurch die Erde zum tosenden Schlachtplatz, das All zum Höllenrausch gerinnt.

Dies korrespondiert mit der expressionistischen Weltsicht, der Nietzsche-Begeisterung, wie sie die meisten Künstler des Expressionismus in Film, Literatur und Bildender Kunst teilten, zumal der Meka als Überwesen eine Steigerung des Übermenschen darstellt. Somit partizipieren Manga und Anime am expressionistischen, biblischen Pathos und seinen nihilistischen Umkehrungsbestrebungen<sup>158</sup> und setzen biblische Fragmente gezielt dekontextualisiert zusammen, um damit Aufmerksamkeit erregende und groteske Verfremdungseffekte zu konstruieren. Auch Kishiro Yukitos GANMU mit der Cyborgheldin *Alita*, der Zukunftsstadt *Zalem* und deren galaktischer Fortführung *Jeru* (also zusammengesetzt *Jerusalem*) ist zwar japanische SF, doch führt sie sich immer wieder auf Biblisches zurück. Immerhin erzählt die Genesis bereits in Kapitel 11 von der großen Stadt, vom *Turm zu Babel*, vom scientistischen Streben in die Höhe, das die japanische *Jeru-Zalem*-Architektur genauso reflektiert wie die deutsche von Fritz Lang errichtete *Metropolis*. Und auch Alfred Döblin beschwört in seinem Großstadttroman BERLIN ALEXANDERPLATZ immer wieder formelhaft die *Hure Babylon* und andere Bibelfragmente.

Beobachtbar in der japanischen Popkultur ist wie in vielen expressionistischen Werken folglich ein ästhetisches Interesse an der religiösen Überhöhung, die JENSEITS VON GUT UND BÖSE<sup>159</sup> angesiedelt ist. Deswegen – und sicherlich auch aus Gründen der ‚Stylishness‘ – reiht die SF-Spielreihe ZENOSĀGA (XENOSAGA, mit Giant Robots sowie Kampfcyborgs wie *Alita*) ihr Konzept direkt in die Nietzsche'sche Terminologie ein: Der erste Teil der Reihe heißt EPISŌDO I: CHIKARA HE NO ISHI (EPISODE I: DER WILLE ZUR MACHT, 2002). 2004 (in Deutschland 2005) folgte in Japan EPISŌDO II: ZEN'AKU NO HIGAN, also EPISODE II:

---

<sup>156</sup> BAUDRILLARD Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. München: Matthes & Seitz, 1991. S. 91ff.

<sup>157</sup> NIETZSCHE Friedrich: Jenseits von Gut und Böse. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft. Stuttgart: Reclam Verlag, 1988. S. 55.

<sup>158</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 150ff.

<sup>159</sup> NIETZSCHE Friedrich: Jenseits von Gut und Böse. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft. Stuttgart: Reclam Verlag, 1988.

JENSEITS VON GUT UND BÖSE. Sie enthält außerdem die wichtigsten Handlungseinheiten von CHIKARA HE NO ISHI und kommt eher als interaktives Anime mit entsprechenden, wieder bei der Fantasy Anleihen machenden Anime-Figuren als Spielcharaktere daher, statt als ein normales RPG. Der abschließende Teil EPISŌDO III: TSARATOUSUTORA WA KAKU KATARI KI (EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA) ist von 2006.

Ob die Intentionen von Nietzsche, den Expressionisten und den japanischen Künstlern die gleichen waren und sind, sei dahingestellt. Der Stileffekt, die Umkehrung von christlichen Gut- und Bösedichotomien, die dadurch alle in Tonfall, Stimmung und Ästhetik gleich rauschhaft-pathetisch daherkommen, ist derselbe. Werke beider Epochen und Hemisphären sind in expressionistischer Ahnenreihe – man bedenke das inflationäre Thema Apokalypse in der japanischen Popkultur, das voller religiöser Neurosen<sup>160</sup> oder religiös mutierter Neurosen daherkommt und dabei sowohl die Erde als auch der Weltraum zu einem riesigen, fragmentierten Experimentierfeld gerinnt.

Eine Umdrehung von Gut-Bösezuordnungen in der japanischen Popkultur ist weiterhin im Fokus auf den Kampf um die Rechte der Androiden zu beobachten, wie er besonders im zugleich aus der Vorlage Tezukas und Fritz Langs Stummfilm synthetisierten Anime-Spielfilm METOROPORISU (ROBOTIC ANGEL) von Rintarō zum Ausdruck kommt: Der Anime-Spielfilm hat sein Geschehen in die Stimmung des amerikanischen Maschinenzeitalters der 1940er verlagert. Auf diese Weise führt das Anime, in einer neo-expressionistischen Ära, nicht nur Fritz Langs METROPOLIS weiter, der selbst bereits die ‚Skyline‘ New Yorks für seine Filmstadt *Metropolis* verwendete und damit schließlich, neben anderen nach Amerika strömenden Filmexilanten, dort die Epoche des Film noir einleitete.

Es geht also oft um Zuschreibungen von Gut und Böse, die im letzten Jahrhundert durch die fortschreitende Industrialisierung umgeworfen worden sind, wobei das Zeitalter des Dampfes dafür den Ausgangspunkt darstellt:

In seinem sechzehn Jahre nach AKIRA<sup>161</sup> entstandenen, abendfüllenden Anime SUCHĪMUBŌI (2004) amalgamiert Ōtomo Katsuhiro seine ohnehin halbtechnoide, organische Figur *Eddie* mit dessen konstruierter, megalomanischer Kriegsdampfmaschine und schafft damit eine augenzwinkernde Variation des Meka-Genres. Denn so gigantisch und koloßartig ist bislang wohl kein Meka (außer die mekaförmige Festung *Makurosu*) in der japanischen Popkultur in Erscheinung getreten. Wie eine Rückprojektion und phantastische Neuordnung der Geschichte rollt der ‚Steampunk‘-Regisseur Ōtomo dabei die Industrialisierungsphase in Europa noch einmal von vorne auf, indem er, in Zeiten des Neo-Expressionismus / der Neu(-)romantik rückwärts in die Geschichte geht; in just die Zeit der ersten Weltausstellung im London des Jahres 1851:

---

<sup>160</sup> Ebd. S. 55.

<sup>161</sup> Vgl.: ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 1-6. Hamburg: Carlsen Verlag, 1991., ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 7-12. Hamburg: Carlsen Verlag, 1992., ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 13-16. Hamburg: Carlsen Verlag, 1993., ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 17. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994., ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 18. Hamburg: Carlsen Verlag, 1995., ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

In Tausende von Splittern – Fragmente – zerbricht im Anime der gerade erbaute Crystal Palace der bevorstehenden Expo während einer von der fiktiven *O'Hara*-Firma im Geheimen für die um Weltvorherrschaft ringenden Vertreter der westlichen Nationen durchgeführten Wehrschau. Der Crystal Palace war tatsächlich zerlegbar und wurde nach der Expo woanders wieder aufgebaut, bis er 1936 abbrannte. Seine Zerstörung im Anime ist ein starkes, symbolträchtiges Bild, das der Regisseur hier zeichnet, denn er beschreibt eine Zeit, in der das einheitliche Weltgefühl bald ganz abhandenkommen sollte. In absehbarer Zeit ist die Welt nicht mehr eins, was sich später, im Zeitalter des Expressionismus, in der gleichsam zersplitterten Bildästhetik, zum Beispiel den prismaartigen Aufbrechungen der Motive bei Marc, Macke und Delaunay äußern wird, worauf auch der Titel einer Ausstellung, die diese Gemälde zeigte, kongenial verwies: MARC, MACKE, DELAUNAY. DIE SCHÖNHEIT EINER ZERBRECHENDEN WELT (1910-1914) – zumal sich das Farbenprisma tatsächlich im Glas bricht, dem Grundmaterial also des zerberstenden Crystal Palace. Ōtomo wählt eine Zeit, deren Geleise auf die Zersplitterungserfahrungen des Ersten Weltkrieges zulaufen. Und sie läuft obendrein auf einen entscheidenden Wendepunkt der japanischen Geschichte zu: Schon zwei Jahre nach dieser Weltausstellung nämlich lagen die schwarzen Schiffe der Amerikaner vor Japans Küste. STEAMBOY nimmt damit eine japanische Perspektive auf den Westen ein, welche die eigene Erfahrung der Turboindustrialisierung zurückgeworfen und in phantastischerer, exotisierender Parallelgeschichtlichkeit in Europa erlebt, wobei zugleich der amerikanische Part in dem politischen Ränkespiel betont wird. SUCHĪMBŌI läßt so eine Apokalypse aus der nächsten hervorgehen. Das zeigt schließlich besonders der Abspann mit seinen düsteren ‚Stills‘ von gezeichneten Schützengräben und Zweifrontenstellungen. Es sind Bilder, die das kollektive europäische Gedächtnis dem Ersten Weltkrieg (und mit den Fallschirmspringern auch dem Zweiten Weltkrieg) zuordnet. Der Krieg ist die Blickachse. Er erzeugt die Ästhetik, die auf metatextueller Ebene immer wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurückkehrt. 1914 kulminierte der Rüstungswettlauf der Nationen in der ultimativen Materialschlacht, die Ōtomo nun im Bild seiner monströsen, von Dampf angetriebenen Kampfburg und Wehrschau verdichtet hat.

Und auch Oshii's GHOST IN THE SHELL: INNOCENCE mit seinen somnambulen ‚Cyberhirn-Cyborgs‘ arbeitet noch mit dem Maschinisierungsalldruck des ersten Weltkriegs,<sup>162</sup> welcher in seinem SUKAI KURORA schließlich in einer Endlosschleife mündet.<sup>163</sup> Bezeichnenderweise ist auch in SUKAI KURORA, wie bei Ōtomos SUCHĪMBŌI, der Abspann von zentraler Bedeutung: Eigentlich endet der Film damit, daß der Pilot *Yuichi* im Luftkampf des dubiosen Kriegsgeschehens verschollen ist. Ohnehin wird der Krisenherd im Anime-Spielfilm als eine Grundsituation geschildert, die jeglicher zeiträumlicher Fundierung entbehrt,

<sup>162</sup> BROWN Steven T.: Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in *Ghost in the Shell 2: Innocence*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 236.

<sup>163</sup> Anmerkung: Die Konstellation eines Kriegs ohne Ende, der in obendrein den Gothic-Kontext vampirischer Unsterblichkeit gestellt ist, findet sich bereits in Oshii Mamorus ‚Light Novel‘ KEMONOTACHI NO YORU (BLOOD: THE LAST VAMPIRE. NIGHT OF THE BEASTS), die eine Seitenhandlung des Anime BLOOD THE LAST VAMPIRE schildert. Vgl.: LOOSER Tom: Gothic Politics. Oshii, War, and Life without Death. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. War/Time. Volume 4. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009. S. 55ff.



worauf auch die Abgehobenheit der computergenerierten Kämpfe in der Luft zugeschnitten ist. Nun, nach dem Abspann jedoch, kehrt der Film erneut zu seinem Anfang zurück. Wieder landet auf der Flugbasis *Rostock* ein neuer Pilot, der, wie bereits zu Beginn der Pilot *Yuichi*, welcher wiederum den legendären Piloten *Jinroh* ersetzt hat, nun *Yuichis* Nachfolger ist. Auch dieser neue Pilot scheint ein *Kildren*, also ein Humanoid zu sein, der ‚designt‘ ist, ewig zu leben (es sei denn, er wird während eines Flugeinsatzes im Luftkrieg abgeschossen), und zwar in der Form eines Pubertierenden. Dementsprechend besitzen alle *Kildren*-Hauptfiguren keinerlei Bodenhaftung. Sie haben kein Zeitgefühl, keine Heimat und keine Familie, sondern kennen nur den somnambul-irrealen Seinszustand der ewigen Jugend und des alles medial beherrschenden Krieges. Entsprechend lebensmüde und waghalsig sind ihre actiongeladenen Flugeinsätze, da die *Kildren*-Piloten kein Verständnis für den Wert ihres eigenen Lebens besitzen. Dies erinnert darüber hinaus an die drogeninduzierten realitätsentbehrenden Kamikaze-Einsätze Japans von jungen Männern im Zweiten Weltkrieg.<sup>164</sup> Und mit diesen ewig pubertierenden *Kildren*-Piloten knüpft SUKAI KURORA an das Dispositiv des Meka-Genres mit seinen ebenfalls immer pubertierenden Meka-Piloten an; die gigantischen Kriegsflugzeuge werden im Hangar *Rostock* inszeniert wie die Meka der japanischen Popkultur.

In der Geschichte erfährt man, daß der jugendliche *Yuichi* genetisch aus dem Vorgängerpiloten *Jinroh* entwickelt worden ist. Dabei ist der Name *Jinroh* außerdem ein Selbstverweis auf Oshii vom Zweiten Weltkrieg handelnden Anime-Spielfilm JIN RŌ, dessen Nachfolge-Anime nun SUKAI KURORA ist.

Die Figur *Jinroh* in SUKAI KURORA ist außerdem der Geliebte der Pilotin und Leiterin des Hangars *Rostock*, *Suito Kusanagi*, gewesen. Sie hat *Jinroh* jedoch erschossen, weil er dem ewigen Schwebezustand, der mit dem in der Schweben stehenden Kriegsgeschehen enggeführt ist, überdrüssig geworden war. *Yuichi* tritt deshalb im Verlauf der Geschichte an *Jinrohs* Stelle, vermag es aber nicht, die melancholische Leere in der *Kildren*-Frau *Suito* zu füllen, deren Geliebter er wird, wie bereits *Jinroh* vor ihm. Nun, nachdem er im Luftkrieg gestorben ist, ersetzt ein neuer Pilot *Yuichis* Platz. *Saito Kusanagi* empfängt diesen wie *Yuichi*. Mit teilnahmslos unergründlichem Blick sagt sie: „Ich habe schon auf dich gewartet“. Es sind die ersten Worte gewesen, die sie auch an den sich bei ihr zum Dienst meldenden *Yuichi* in ihrem Büro gerichtet hat.

Ist an das Ende des Films also der Tod von *Yuichi* gesetzt, stellt das Ende des Abspanns zugleich einen neuen Anfang dar, der in seiner Gleichförmigkeit die Monotonie des ewigen Schwebens über einer eigentlich ortlosen Kriegslandkarte hervorhebt. Oshii zeigt nach einer Vorlage von Mori Hiroshi einen sich reinkarnierenden Kriegskreislauf, der vor allem durch die dominante Uhrwerkmetapher<sup>165</sup> unterstrichen wird, die von dem Bild zweier goldener Uhrräder ausgeht, die sich im Büro von *Saito Kusanagi* befinden und immer wieder von ihr angestarrt werden. Unterlegt ist diese Metapher mit dem Glockenspielmotiv nach den Noten von Kawaii

---

<sup>164</sup> Vgl.: NAKAZAWA Keiji: Barfuss durch Hiroshima. Band 1. Kinder des Krieges. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 157ff.

<sup>165</sup> Anmerkung: Wie anhand von KEY: THE METAL IDOL zu sehen war, wird das Uhrwerkgleichnis in der japanischen Popkultur immer wieder gern in den Zusammenhang mit dem künstlichen Leib gestellt.

Kenji, und sie unterstreicht, neben vielen weiteren Details, das gediegene englische Ambiente, das im Anime vorherrscht. Dies wiederum verweist auf den Luftkrieg zwischen England und Deutschland, zumal die unsichtbaren Feinde als *Lautern* nach der deutschen Fußballmannschaft benannt sind. Der Feind ist in aller Verfremdung also germanisiert. Da der Hangar der Piloten aber *Rostock* heißt, mag man ebenso an ein Kriegsgeschehen zwischen Ost- und Westdeutschland denken, da alle Parameter hier offen und verschwommen gelassen worden sind. So unterläuft das Anime durch Ortsverfremdungselemente wie das dem Hangar *Rostock* nahegelegene amerikanische Diner jegliche Zeitzuordnungen. Durch die vielen Stellen des Schweigens, Pausierens, Innehaltens, der Nachdenklichkeit, den handlungsarmen Situationen des Wartens und Rauchens besitzt das Anime einen Ewigkeit hauchenden Atem, der sich bleischwer über die vom Luftkrieg dissoziierte, immer wieder auch retrospektiv und nostalgisch wirkende Kulisse am Boden gelegt hat. Oshii und Mori präsentieren damit eine Auslegung des buddhistischen Reinkarnationsgedankens, der allen euphorischen Ideen einer Menschheits- und Gesellschaftserneuerung durch einen Krieg dessen eigentliche Auslaugung und Monotonie entgegensetzt.



Abbildung 7a

Mit TAIHŌ NO MACHI (CANNON FODDER), das als animierter Kurzfilm in der Anime-Kompilation MEMORĪSU (MEMORIES, 1995, siehe **Abbildung 7a** des DVD-Covers<sup>166</sup>) mit seiner Grundidee offensichtlich seinen STEAMBOY vorskizziert, führt Ōtomo Katsuhiro bereits in eine von Kanonen und Militarismus geprägte Welt. Sogar in eine phantastische Stadt, die direkt den Gemälden Ludwig Meidners und George Grosz' entstieg zu sein scheint. Mit Grosz' satirischem Scharfsinn und schwarzem Humor schildert Ōtomo den Alltag einer dreiköpfigen Familie dieser seltsamen ummauerten Stadtwelt. Der Tag des Sohnes beginnt damit, von einem Kanonenwecker geweckt zu werden, die Mutter bereitet derweil am Kanonenofen das Frühstück. Wie im Privaten ist in der ganzen Stadt alles auf einen nicht sichtbaren Feind ausgerichtet. Aus den vielen Kanonen, die das Bild der Stadt bestimmen, werden wiederholt unvermittelt Schüsse abgefeuert. Wenn sie schweigen, donnert die



Abbildung 7b

Propaganda über die Menschen hinweg. Der Ausnahmezustand ist Normalität geworden (**Abb. 7b**). Das Leben ist so eintönig wie das in der Arbeiterstadt *Metropolis*, wobei der Verzicht auf aufwendige Montage und der Eindruck das Anime sei offenbar in einem ‚Take‘ gedreht, die Monotonie des Daseins der in der Stadt Lebenden noch betont. Ein Effekt, den Oshiis SUKAI KURORA – wie bereits beschrieben – mit anderen Mitteln avisiert hat.

Die Bürger in Ōtomos Stadtkulisse sind ausgemergelte Befehlsempfänger mit der expressionistisch aschfahlen Hautfarbe von den Figuren eines Max Beckmann. Ihr Leben fristen

<sup>166</sup> Vgl: SONY HOME ENTERTAINMENT (Hg.): Memories. DVD, 2004. Cover.

sie zwischen Maschinen und Dampf, und sie tragen Helme, die obendrein den deutschen Pickelhauben gleichen. In Ōtomas Stadt scheint damit ein ins Phantastische geführter Wilhelminismus ausgebrochen zu sein. Der Vater werkelt an einer besonders großen Kanone, der *Kanone Nr. 17*, die Mutter arbeitet in der Munitionsfabrik, während der Sohn in der Schule in Kanonenkunde unterrichtet wird. Die Zeichnung des Jungen am Ende enthüllt den einzigen Traum, den er hat: selbst einmal eine große Kanone bedienen zu dürfen. Wie außerdem das im Ersten Weltkrieg sowie vor dem Zweiten Weltkrieg handelnde Flieger-Anime von Miyazaki Hayao KURENAI NO BUTA und vor allem wie SUCHĪMBŌI fällt auch dieses Anime folglich in ein Zeitloch, in seine Wiege, die expressionistische Epoche, zurück.

Die expressionistische und auf den Expressionismus hinführende Zeit ist – das zeigt vor allem Ōtomas STEAMBOY – vom transmedialen Exotismus gekennzeichnet. Der Exotismus in der Ära des ausgehenden 19. Jahrhunderts setzte sich im beginnenden 20. Jahrhundert fort. In einer Phase also, die Natsume Fusanosuke auch als die entscheidende für die erste Ausformung des Manga betrachtet:<sup>167</sup> Manga und Anime scheinen geradezu aus der Industrialisierung selbst geboren zu sein, was ihre Themen und Stoffe – zumindest die der Westen kennengelernt hat – anbelangt: Sie konzentrieren sich auf die Stadt als mystischen Ort, auf künstliche Menschen, Maschinen, die Belebung des toten Materials, also im Grunde noch immer auf groteske Deformationen der Wirklichkeit – wie der expressionistische Stummfilm. Sie sind, selbst wenn sie sich in der Gegenwart als Rückblick positionieren, noch postapokalyptische Produkte bereits vor der Apokalypse und deswegen mit seismographischem, expressionistisch-schwarzromantischem Flair: Die Ankunft der westlichen Technologie hat in der japanischen Kunst zum Aufmarsch der Androiden zuerst nach westlichem Vorbild geführt. Tatsächlich löste Fritz Langs METROPOLIS nach seiner Premiere in Japan 1929 den dortigen ‚Roboter-Boom‘ aus.<sup>168</sup> In Verblendung mit dem Expressionismus, seiner berstenden Visualität und seinen apokalyptisch-mystischen Inhalten hat sich somit die japanische Untergattung, das Giant Robo-Genre ausgekoppelt, was heute kontinuierlich von einer intensiven naturwissenschaftlichen Forschung im Bereich Robotik in Japan begleitet wird. Dabei ist der Meka, wie auch Christopher Bolton feststellt, zum Symbol einer sich technologisierenden Welt geworden, der wiederum die interkulturelle Amalgamierung folgte.<sup>169</sup> Das Spektakel der aus der industriellen Revolution auferstandenen technischen Monstrositäten in Europa ist ein Gleichnis für die japanische Turboindustrialisierung nach Beendigung des *sakoku*, nachdem Japan schließlich selbst in den offenen Wettstreit mit dem Westen treten sollte.<sup>170</sup> Druck und Dampf wie in SUCHĪMBŌI sind hierfür wirklich hervorragende Metaphern, zumal der Erste Weltkrieg – die

<sup>167</sup> NATSUME Fusanosuke. Ausstellung moderner japanischer Manga in Kurzform. Allgemeine Vorstellung. In: JAPAN FOUNDATION, The (Hg.): Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln: Japan Foundation, The, 2000. S. 12.

<sup>168</sup> NAKAMURA Miri: Horror and Machines in Prewar Japan. In: BOLTON Christopher, CSICSERY-RONAY Jr. Istvan, TATSUMI Takayuki (Hg.): Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 6ff.

<sup>169</sup> TATSUMI Takayuki: *Gundam* and the Future of Japanoid Art. / BOLTON CHRISTOPHER: Response. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008.

<sup>170</sup> NAPIER Susan J.: Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. New York: Pelgrave Macmillan, 2007. S. 48.

ultimative Reaktion auf einen politisch-gesellschaftlichen und transnationalen Überdruck – tiefgreifende Konsequenzen für Japan hatte. Japan, da es ebenfalls koloniale Hegemonieansprüche an China stellte, hatte sich schließlich an den Kriegshandlungen beteiligt, um seine bereits im japanisch-russischen Krieg zwischen 1904 und 1905 erzwungenen Ansprüche gegen Deutschland durchzusetzen, in einem Land also, auf das kurz zuvor die sogenannte *HUNNENREDE*<sup>171</sup> von Kaiser Wilhelm II. niedergeprasselt war. Aus den Trümmern, Ressentiments und Minderwertigkeitskomplexen des Ersten Weltkrieges aber erstieg der Zweite Weltkrieg. So hatte Deutschland nach dem Ersten Weltkrieg seine Gebiete in China zwar an Japan abgetreten,<sup>172</sup> doch diesmal schienen Japan und Deutschland offenbar die gleichen Interessen zu haben. Sie bildeten eine unselige Allianz, deren Ende das bislang entsetzlichste Monstrum, die Atombombe, erschuf:

Wehe, er läuft Amok, der Golem, das Serienmodell für die japanischen Meka, Cyborgs, Roboter und Androiden, die, als Ausdruck einer Angstkultur, welche die atomare Apokalypse bereits erlebt hat, ihre Kreaturen immer wieder durchdrehen läßt – sei es in *APPLESEED* in den ‚CGI‘-gameartigen Zertrümmerungen der Zukunftsstadt *Olympus*, seien es renitente feminine *Gynoids* in Oshii's *INOSENSU* oder amoklaufende Meka in *PATLABOR* – sowohl in der Serie als auch dem Film. Selbst die Statik der ‚Limited Cel‘ im TV-Anime ähnelt dabei noch den einstürzenden Gebäuden des Judenghettos im *GOLEM*-Film, als der Golem im Stummfilm außer Kontrolle geraten ist; die Häuser fallen in rasender Statik, der also auch die Darstellungsweise der ‚Cel‘-Schiebe-Tricktechnik des Anime zugrunde zu liegt.

Ōtomo führt also in ein Zeitbild, das vom Bestreben der Großmächte sich Kolonien aneignen zu versuchen, gekennzeichnet war und damit der politischen Konstellation vor dem Ersten Weltkrieg entspricht. Damit trifft er den Kern des Meka-Genres, das diese Kolonialpolitik wiederum bereits in *MAKUROSU*, *MEGAMI KŌHOSEI*, *GRENDIZER* (*UFO ROBO GURENDAIZĀ* Regie Katsumata Tomoharu, Ochiai Masamune, Akehi Masayuki, u.a. nach einer Idee von Nagai Gō, 1975),<sup>173</sup> *GUNBUSTER* (*TOPPU WO NERAE!* Regie Anno Hideaki, 1988), *GANDAMU* und dann in den darauf basierenden Games wie *MOBILE SUIT GUNDAM. FEDERATION VS. ZEON*, *ZONE OF THE ENDERS (ZŌN OBU ENDĀZU)* oder den Nietzsche-Videospielen ins Weltall verlagert hat. Diese Anime sind daher Abbilder von Stellungen und Fronten, die den vom Expressionismus flankierten Ersten Weltkrieg hervorbrachten.<sup>174</sup> Zur Nietzsche'schen Übermensch-Meka-Apokalyptik und Technikfaszination in der japanischen Popkultur gesellt sich daher immer auch das Entsetzen:

<sup>171</sup> Vgl.: WILHELM II: Hunnenrede. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): *Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung*. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 80-S. 83.

<sup>172</sup> WATSON Peter: *Das Lächeln der Medusa*. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 2001. S. 262.

<sup>173</sup> PELLITTERI Marco: *Nippon ex Machina: Japanese Postwar Identity in Robot Anime and the Case of UFO ROBO GRENDIZER*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. War/Time. Volume 4*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009. S. 275ff.

<sup>174</sup> Anmerkung: Interessanterweise verlinkt Tatsumi Takayuki in einem Essay Fukui Harutoshis SF-Roman *SHŪSEN NO RŌRERAI (LORELAI AT WARS, 2002)*, in dem Japan gegen Ende des zweiten Weltkrieges noch ein Unterseeboot mit einer geheimen deutschen Technologie an Bord, das fiktive *Lorelei-System*, an sich bringt, mit den Cyborgs in *GANDAMU*. Vgl.: TATSUMI Takayuki: *Gundam and the Future of Japanoid Art*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 194.

Der somnambule Meka –, „Auferstanden ist er, welcher lange schlief, auferstanden unten aus Gewölben tief“...<sup>175</sup>

#### 4.3. Das Unbehagen in der japanischen Anime-, Manga- und Games-Kultur

Bereits Sigmund Freud, der in seinem mit der Filmtechnik und in der heutigen Zeit mit der ‚Spielengine‘ vergleichbaren Modell des „psychischen Apparates“,<sup>176</sup> „seelischen Apparates“ oder „Empfindungsapparates“<sup>177</sup> das Naturhaft-Seelische als einen technisch abrollbaren Mechanismus faßt, bringt in DAS UNBEHAGEN IN DER KULTUR die Essenz der Paradiese und Apokalypsen vereinenden FINAL-FANTASY-Welten oder APPLESEED-*Olympus*-Stadtutopien und -zertrümmerungen zusammen:

„Es klingt nicht nur wie ein Märchen, es ist direkt die Erfüllung aller – nein, der meisten – Märchenwünsche, was der Mensch durch seine Wissenschaft und Technik auf dieser Erde hergestellt hat, in der er zuerst als schwaches Tierwesen auftrat und in die jedes Individuum seiner Art wiederum als hilfloser Säugling – *oh inch of nature!* – eintreten muß.“<sup>178</sup>

Der Videospiel-Avatar setzt die Idee des Golem fort und besonders die technizistisch ultimative Serienformel von FINAL FANTASY spricht immer wieder aufs Neue den Zwiespalt des Spielers an, der in der Nutzung der Machination Computer/Spielkonsole begründet ist. Im Zeigen von Eskapismuskontexten, die nur durch den Gebrauch einer Hochtechnologie entstehen, manifestiert sich deswegen zugleich Ablehnung aber auch Faszination am Positivismus. Das Seelische, die Magie und die religiös-geistige Spiritualität stehen dem Automaten zwar diametral gegenüber, doch werden sie von diesem eingemeindet, genauso wie im Anime in APPLESEED die friedensschaffenden, manipulierenden Bestrebungen von *Olympus* zur Schaffung der avatarartigen *Bioroid*-Bevölkerung, denen das Aggressions-Gen abgezüchtet ist, trotzdem jedoch, wie in allen faschistoiden Gesellschaften, Umsturzgedanken hervorbringen.

Auch die technikabgewandte Seite in der Spielserie FINAL FANTASY ist ein Äquivalent des Zeitgeistes des evolvierenden Stummfilmes. So drückte sich die Technikablehnung gesamtgesellschaftlich-philosophisch – so wie sich APPLESEED an die Gesellschaftskritik in Fritz Langs METROPOLIS binden läßt – besonders deutlich in Rudolf Steiners Anthroposophiebewegung aus, die, wie das Game FINAL FANTASY oder der Roman DER GOLEM von Gustav Meyrink,<sup>179</sup> östliche und westliche Anschauungen verbindet. Der expressionistische Formensinn ist an diesen amalgamierenden Zeitgeist gebunden – Steiner

---

<sup>175</sup> SCHAUBÜHNE AM LEHNINER PLATZ (Hg.): Georg Kaiser. Von Morgens bis Mitternacht. Berlin: Druckhaus Hentrich, Spielzeit 1992/1993. S. 145.

<sup>176</sup> FREUD Sigmund: Psychologie des Unbewußten. In: MITSCHERLICH Alexander, RICHARDS Angela, STRACHEY James, GRUBERICH-SIMITIS Ilse (Hg.): Freud Studienausgabe. Band 3. Frankfurt am Main: Samuel Fischer Verlag, 1975. S. 288 - S. 306.

<sup>177</sup> FREUD Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 45.

<sup>178</sup> Ebd. S. 57.

<sup>179</sup> Anmerkung: Meyrink und Steiner sind eines Zeitgeistes Kinder, obwohl Meyrink im Text MEINE QUALEN UND WONNEN IM JENSEITS Rudolph Steiner als *Dr. Schmuser* karikierend einen „Seitenhieb“ verpaßt. Vgl.: FRANK Eduard: »Fledermäuse« und »Unbekanntes« aus dem Haus zur letzten Latern. In: MEYRINK Gustav: Fledermäuse. München, Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag, 1981. S. 402ff.

entwarf mit seinem *Goetheanum* in Dornach (1923-1928) ein sowohl herausragendes wie rares Beispiel expressionistischer Architektur, während das von ihm bewunderte Werk Gustav Meyrinks, (zum Beispiel DER GOLEM) die Folie einer Geisteshaltung darstellt, welche die Vorstellung in der Wirklichkeit verankert sieht, daß Existenz nichts anderes als Imagination ist. Somnambulismus, Magie und Metaphysik, Buddhismus und Alchemie sind in diesem Buch verbunden und wirken in der Gegenwart fort. Und auch im Herzen von METROPOLIS befindet sich das japanische Yoshiwara, das sich an die Metropole der Hochtechnologie klammert wie das an ‚Setdesigns‘ von Poelzig erinnernde, lehmverquollene Alchimistenhaus von *Rotwang* (Abb. 8).

Meyrinks Buch eint die europäische und asiatische Kulturhemisphäre und verblendet sie in der Form des wachenden und schlafenden Golems. Heute ist der Golem ein Avatar und die Stimmung, die in diesem Buch entworfen wird, entspricht nicht nur der traumartigen Atmosphäre des



Abbildung 8

Anime KŌKAKU KIDŌTAI, sondern auch der Färbung des Spieles FINAL FANTASY X,<sup>180</sup> das mit seinem Wasser-Naturthema mehr denn je mit der „ozeanischen“<sup>181</sup> Qualität des von Freud entdeckten Unterbewußtseins korrespondiert. In Oshii Mamorus Anime KŌKAKU KIDŌTAI, das aufgrund seines Cyborgthemas und seiner noirischen Kulissenarchitektur immer wieder in Bezug zum Film BLADE RUNNER (1982)<sup>182</sup> gesetzt wird, ist dieser Bewußtseinsozean bereits als das Internet mit seinem Bedrohungsmoment der Wissenskontrolle und Datentransgression identifiziert.

Das ‚World Wide Web‘ ist vernetzt wie ein sich selbst überlassenes gigantisches Hirn. Es kombiniert kontinuierlich von Menschen erzeugte Daten, Gefühle, Gedanken, Informationen in Ton, Bild, Text und Musik miteinander – so wie das Computergame FINAL FANTASY X ganz selbstreflexiv und versunken mit diesen Speichermöglichkeiten spielt. Das Netz mutiert indes zu einem Kollektivspeicher der Menschheit, ein Riesengolem entsteht, größer als der japanische Meka. Durch das immense Wissen hat er erneut Anschluß an die Unendlichkeit gefunden, ist also immer noch ein Schöpfungssymbol.<sup>183</sup> Wenn wiederum gespeicherte Erinnerungen in unvergängliche Materialien wie „Silizium“<sup>184</sup> gebrannt würden, entstünden eventuell auf diese Weise künstliche Geschöpfe, somnambul-geistige Hüllen wie der Golem. Oder eben jene Cyborgprotagonistin, *Major Motoko Kusanagi* aus Oshii's GHOST IN THE SHELL; verschmilzt sie doch am Ende des Anime ihr Bewußtsein mit dem Programm des *Puppet*

<sup>180</sup> Vgl.: WASHBURN Dennis: Imagined History, Fading Memory: Mastering Narrative in *Final Fantasy X*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. War/Time. Volume 4. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009. S. 149ff.

<sup>181</sup> FREUD Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 31, S. 32.

<sup>182</sup> KOEBNER Sascha: Ghost in the Shell. In: FRIEDRICH Andreas (Hg.): Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007. S. 253.

<sup>183</sup> Vgl. Dazu auch: LUNNING Frenchy: Between the Child and the Mecha. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 270ff.

<sup>184</sup> Vgl.: SALFATI Pierre Henry: Golem, Golems. Arte Themenabend. 28.02.02 um 22:40 Uhr.

*Master*. Der ist ein ursprüngliches Spionageprogramm, das in Systeme, menschliche, ‚cyborgartige‘ und schließlich in das Netz eindringen kann. Dort hat sich diese Entität verselbständigt und ausgebreitet und stellt dadurch eine gigantisch-ozeanische Wissensmacht dar. *Kusanagi* hat mit ihrer Verschmelzung nunmehr Zugang zu diesem unendlichen Bewußtseinsstrom: Durch seine träumerisch-ewige Qualität, so stellt es auch Oshii im Anime dar, hat dieses Meer des Wissens bereits wieder die Eigenschaften des Unterbewußtseins, der Seele – es ist *Kusanagis* „Ghost“;<sup>185</sup> die Seele des Cyborgs, die nun in die Ewigkeit eintaucht, dadurch größer wird, also ganz im buddhistischen Sinne wächst.

Schon zu Beginn des Anime wird *Kusanagi* eingeführt, indem ihr Cyborgleib durch Camouflagetechnik nach einem Mordauftrag an einem korrupten Politiker durchsichtig wird wie Wasser. Unentdeckt und präzise geht der weibliche Cyborg in diesen ersten Szenen dann als unsichtbares Nichts in das von Neon durchflutete Dunkel des Hintergrundes ein. *Kusanagi* wird in diesen Bildern eins mit der Stadtkulisse. Es ist die ultimative Verschmelzung von Figur und Dekor. So vermag *Kusanagi* in das futuristische Tōkyō hineinzugleiten, wie später, durch das Programm des *Puppet Master* initiiert, in das ‚World Wide Web‘. Diesem romantisch-neo-expressionistischen Gemälde der Simultaneität aller Informationen und Eindrücke ist jedoch auch, durch die vorausgegangene, äußerst brutale Assassination, wieder der apokalyptische Aspekt beigegeben: *Kusanagis*<sup>186</sup> Aufgabe ist es, so erfährt man noch dezidierter im vorausgegangenen Manga Shirow Masamunes, in einer korrupten, von Wirtschaft und globalen politischen Interessen durchdrungenen japanischen Gesellschaft der Zukunft, verdeckt im Auftrag des Innenministeriums<sup>187</sup> und mit eben hin und wieder unorthodoxen Mitteln,<sup>188</sup> brisante Fälle jenseits der Öffentlichkeit zu lösen. Fast alle beschäftigen sich sowohl mit ethischen Fragestellungen, bezogen auf den Umgang mit künstlichen Lebensformen und deren gesellschaftlichen Rechten, als auch dem in einer Informationsgesellschaft vorprogrammierten Problem der Datentransgression. Eine Tatsache, welche die künstliche Spezialagentin und Hauptfigur am Ende auf sich selbst zurückwerfen wird.

Noch bevor das Internet und seine Bedrohungskulissen zum Manga und Anime wurden, rührten sich in der Stummfilmzeit von vielen Seiten die Skeptiker gegenüber dem technischen Fortschritt. Und diese Zweifel drücken sich noch immer in ähnlicher Weise im FINAL FANTASY-Universum und seiner Endzeitästhetik, sowie in vielen Anime und Manga aus.

---

<sup>185</sup> Vgl.: SHIROW Masamune: *Ghost in the Shell*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics, 1995.

<sup>186</sup> Anmerkung: Im japanischen Schöpfungsmythos ist das „*kusanagi*“ das sogenannte „Grasmähe-Schwert“. Im Entstehungsmythos des KOJIKI und NIHONGI ist es der *Susa no Wo*-Gottheit zugeordnet. Das Schwert, der Spiegel und die „*yasakani*“-Krummjuwelen gehören daher zu den heiligen Reichsinsignien Japans. Vgl. NAUMANN Nelly: *Die Mythen des alten Japan*. München: C.H. Beck Verlag, 1996. S. 104, S. 108, S. 148. Das Schwert wurde darauf dem Kaiser Yamato Takeru übergeben. Vgl.: BROWN Steven T.: *Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in Ghost in the Shell 2: Innocence*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 245.

<sup>187</sup> Anmerkung: In der vorliegenden Fassung ist dies das „Ministry of Internal Affairs“. Vgl. SHIROW Masamune: *Ghost in the Shell*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics, 1995. S. 12.

<sup>188</sup> Anmerkung: *Major Kusanagi* wird auch im Manga, gleich in der ersten Geschichte, als Assassine eingeführt (S. 12) und im ausführlichen Anhang wird darauf hingewiesen, daß sie und ihr Team aus schwarzen Kassen finanziert werden. SHIROW Masamune: *Ghost in the Shell*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics, 1995. S. 358-359.

Andreas Platthaus beobachtet bei der Besprechung von Ōtomo Katsuhiros Maßstäbe setzendem Anime AKIRA – hierzulande bekannt und erfolgreich wie GHOST IN THE SHELL – ebensolch Freud'sches „Unbehagen in der Kultur“, eine, so sagt er, in der japanischen Popkultur oft vorhandene „Portion Unbehagen, wie sich die moderne Zivilisation entwickelt hat oder möglicherweise entwickeln wird.“<sup>189</sup>

Der mit übernatürlichen Kräften herangezüchtete Junge *Akira* ist in der gleichnamigen Manga-Serie Ōtomos ebenfalls eine fürchterliche Bedrohung des gesamten Globus. Sind seine Kräfte erst einmal entfesselt, kann niemand, nicht einmal er selbst, sie kontrollieren. Er ist in der Lage die Menschheit zu zerstören; er selbst ist nämlich aus der Zerstörung entstanden. Zu Beginn des Anime ereignet sich eine in völliger Stummheit inszenierte Atombombendetonation über der Silhouette Tōkyōs. Platthaus meint, der Einschlag der echten Bomben über Nagasaki und Hiroshima sei hier noch einmal heraufbeschworen worden, da sich der Japaner an bezeichnenderweise ebenso stumme Filmaufnahmen dieser Apokalypse des Zweiten Weltkrieges erinnere.<sup>190</sup> Mit dem Abwerfen der Atombombe hat die japanische Kultur einen ersten Augen-Blick des Weltuntergangs erhascht, den sie nun in ihrer Popkultur verarbeitet.

Auferstanden aus der fiktiven Bombe des Anime aber ist eine neue Existenzform: Wohl auf der Suche nach einer noch ultimativeren Zerstörungsenergie ist *Akira* daraus hervorgegangen, dessen übernatürliche Kräfte durch Experimente der Regierung herangezüchtet worden sind. Dieser telekinetische Mutant ist so mächtig, daß er von der Menschheit ferngehalten werden muß. Ebenso ist der im Stummfilm von *Rabbi Löw* geschaffene, stumme Golem, wenn er losgelassen wird, nicht mehr zu halten und nur das Kind kann ihm den ihn am Leben erhaltenden Stern von der Brust nehmen. Der *Akira* im Manga Ōtomo Katsuhiros schließlich ist nur ein Kind, das naiv und versunken mit den Kräften des Universums, der Atomenergie, spielt, ohne sich der Konsequenzen bewußt zu sein. Der *Akira* in der Anime-Verfilmung tritt indes, wie der Golem im Roman Meyrinks, nie in Erscheinung. Dennoch ist er, wie der künstliche Mensch im Herzen Prags, allgegenwärtig spürbar. Er stellt eine in einem Kühlbunker weggeschlossene, schlafende kindliche Macht dar; auch er ist der träumende Golem,<sup>191</sup> bevor er erwacht.

Das erwähnte Anime SUCHĪMBŌI von Ōtomo Katsuhiro knüpft an die apokalyptischen Bedrohungsszenarien von AKIRA an und dringt gleichzeitig, wie schon im Titel eingeschrieben, zum Kern der in der Romantik wurzelnden, modernen ‚Steampunk‘-Ästhetik vor. STEAMBOY spielt schließlich in der Zeit der englischen Industrialisierung, dem ‚Take-Off‘ der technischen Evolution, und zugleich schraubt Ōtomo die Möglichkeiten des Dampfzeitalters, das Ringen um die Beherrschung der Naturkräfte in die Phantastik. Eine doppelte Volte also, die Ōtomo vollbringt, denn das 19. Jahrhundert stellt eine Blütezeit der phantastischen Literatur dar. Doch verweilt der ‚Plot‘ nicht an diesem Ort; eigentlich reflektiert

---

<sup>189</sup> PLATTHAUS Andreas: *Akira*. In: FRIEDRICH Andreas (Hg.): *Filmgenres. Animationsfilm*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007. S. 210.

<sup>190</sup> Ebd. S. 209.

<sup>191</sup> Vgl.: MEYRINK Gustav: *Der Golem*. Frankfurt am Main, Berlin, Wien: Ullstein Verlag, 1981.



und erzählt die Handlung in einem historisch-phantastischen Paralleluniversum die Ereignisse metaphorisch nach, die unweigerlich im Ersten und Zweiten Weltkrieg kulminierten:

Die Kraft des Dampfes, eine Metapher für den vom Positivismus regierten Wissensdurst in dieser Zeit, beherrscht das Denken im England Mitte des 19. Jahrhunderts und führt zu allerlei Arten von Erfindungen, Techniken und Machinationen hervorrufenden Maschinen. Als der Erfinder *Lloyd Steam* entdeckt, wie man die in ihrer Zerstörungskraft unendliche Dampfenergie in einem von ihm entwickelten, winzigen *Steamball* zu speichern vermag, wird er in ein Ränkespiel streitender Nationen und Großindustrieller verwickelt. An dieser Stelle eröffnet sich die phantastische Dimension der Geschichte, denn die europäische Zeitgeschichte mit ihren Kausalitäten ist zwar nachgezogen und zusammengezurrt in dem Bild des *Steamballs*, aber gerade dieser technische Entwicklungsstand der dargestellten englischen Großmacht ist eigentlich eine ideenreiche Verzerrung der Historie. Es ist eine nostalgische Science Fictionwelt, zugleich rückwärts- und vorwärtsgewandt, die Ōtomo mit STEAMBOY erschaffen hat.

Wie in der wirklichen Zeitgeschichte beginnt nun ein Rüstungswettlauf, denn habgierige Geschäftsleute und machtbesessene Nationen wollen die neue Technik von *Lloyd Steam* an sich reißen, um damit ihren hegemonialen und finanziellen Ehrgeiz zu befriedigen. Dies kulminiert in der aus den Fugen geratenen Weherschau dampfbetriebener Kampfroboter (gleich der Besen-Armee des ZAUBERLEHRLING von Goethe und dann vor allem bei Disney), welche dieses phantastisch-technizistische Zeitalter durchaus hätte erfinden können. Immer mehr vermengt sich in der Geschichte also das Spiel der Naturkräfte mit dem Spiel der menschlichen Triebkräfte, die durch die Protagonisten verkörpert werden:

*Eddie Steam* hintergeht seinen eigenen Vater und Erfinder *Lloyd Steam*, der seine neue *Steamball*-Technologie für die Prosperität der Menschheit einsetzen wollte. *Eddie* forscht insgeheim, nachdem er durch einen zuerst scheinbar tödlichen Unfall durch ein Dampfdruckventil zu einem halben Cyborg, seinem Gang und seinem Verhalten nach zu einem Frankenstein'schen Monster, mutiert ist, weil seine Gliedmaßen – und dabei vermutlich auch seine Seele – durch Maschinenteile ersetzt worden sind. Die Firma des Amerikaners *O'Hara* läßt ihn an der Entwicklung eines gigantischen Überland-Dampfkriegsschiffes arbeiten. *Eddies* Sohn, der Junge *Ray*, der zuerst glaubte, der Vater sei tot, erhält den Auftrag von seinem Großvater *Lloyd*, den für die Vervollständigung des Kriegsmonstrums notwendigen *Steamball* vor seinem Vater *Eddie* und allen anderen Habgierigen zu verbergen. Doch die von dem Unternehmen entwickelten, dampfbetriebenen Kampfroboter laufen Amok und zuguterletzt ist das gigantische Dampfmonster, in dessen Inneren der Kampf der Väter und Söhne tobt, auferstanden wie der Krieg, welcher lange schlief.

Es kommt zu einem nicht enden wollenden, regelrecht kataklystischen ‚Showdown‘ nach einer vorausgegangenen, actiongeladenen Verfolgungsjagd aller Interessengruppen, die *Rays* mit dem *Steamball* habhaft werden wollten. In dem verdoppelt stattfindenden Vater-Sohnkonflikt – *Eddie* gegen den Vater *Lloyd*, dessen Enkelsohn *Ray* gegen den eigenen Vater *Eddie* – endet der Film. Kurz bevor tatsächlich das auferstandene Dampfmonster von *Rays* Vater *Eddie* ganz

London schockfrostat und damit zerstört, kann es *Ray* in letzter Sekunde stoppen. Das halbe London ist jedoch seiner Lebenskraft beraubt und von Eis überzogen. Der zum Stillstand gebrachte Koloß hat inmitten dieser urbanen Eiswüste durch die Freisetzung seiner Energie die der halben Stadt abgezogen. In ihrer erstarrten Heftigkeit rufen die ineinander kollabierten Eisschollen ein dystopisches, dunkles Gemälde des 19. Jahrhunderts ins Gedächtnis: die Eisschollen des Romantikers Caspar David Friedrich. DAS EISMEER/DIE GESCHEITERTE HOFFNUNG (1824) ist in seiner Darstellung der ineinander zerberstenden Energien, die den Polarsegler des Forschers zermalmen, ebenfalls ein Bildnis voller Apokalyptik, an den „tödlichen Fortschritt“<sup>192</sup> gemahnend.

Die beiden die Pole der Naturwissenschaft – Fortschritt und Zerstörung – verkörpernden Väter *Eddie* und *Lloyd* sterben. In ewiger Umklammerung im Inneren des Kriegsmolochs, zu dessen Auferstehung erst beider Wissensdurst und *Eddies* sich im ödipalen Trauma verkehrter Forscherdrang beigetragen haben, bleiben *Rays* Großvater und sein Vater im Inneren des Kriegsmonstrums zurück, als *Lloyd* seinen mittlerweile mit der Maschine verschmolzenen Sohn *Eddie* zu töten versucht hat.

Sigmund Freuds Schrift über DAS UNBEHAGEN IN DER KULTUR umreißt treffend den ‚Plot‘ von SUCHĪMBŌI:

„Die Schicksalsfrage der Menschenart scheint mir zu sein, ob und in welchem Maße es ihrer Kulturentwicklung gelingen wird, der Störung des Zusammenlebens durch den menschlichen Aggressions- und Selbstvernichtungstrieb Herr zu werden. In diesem Bezug verdient vielleicht gerade die gegenwärtige Zeit ein besonderes Interesse. Die Menschen haben es jetzt in der Beherrschung der Naturkräfte so weit gebracht, daß sie es mit deren Hilfe leicht haben, einander bis auf den letzten Mann auszurotten. Sie wissen das, daher ein gut Stück ihrer gegenwärtigen Unruhe, ihres Unglücks, ihrer Angststimmung. Und nun ist zu erwarten, daß die andere der beiden »himmlischen Mächte«, der ewige Eros, eine Anstrengung machen wird, um sich im Kampf mit seinem ebenso unsterblichen Gegner zu behaupten. Aber wer kann den Erfolg und Ausgang voraussehen?“<sup>193</sup>

Diese Angststimmung evolviert und emuliert Kulturprodukte mit apokalyptisch-mythischem Impetus. Hierzu gehören alle Phasen des (filmischen) Expressionismus, zumal dieses Bewußtsein und die daraus hervorgegangenen Darstellungsweisen tatsächlich von zwei Vernichtungswellen, dem Ersten und Zweiten Weltkrieg umwogt werden. Einer Zeit, aus der heraus auch Freuds UNBEHAGEN IN DER KULTUR entstanden ist. Die apokalyptische Nervosität in der japanischen Kunst ist vergleichbar mit der nervösen Tanz-auf-dem-Vulkan-Stimmung im Deutschland der Zwanziger Jahre. So kann man auch das Kulturprodukt Computerspiel inhaltlich und formal mit der Freud’schen Zeitgeistströmung verklammern; an anderer Stelle bringt Freud nämlich den „Objekttrieb“ des Sadismus mit dem Thema Spiel zusammen:

---

<sup>192</sup> Anmerkung: Auch Eugen Drewermann benutzt die Apokalyptik des Gemäldes als Metapher für sein ebenfalls fortschrittskritisches Werk DER TÖDLICHE FORTSCHRITT. Vgl.: DREWERMANN Eugen: Der tödliche Fortschritt. Von der Zerstörung der Erde und des Menschen im Erbe des Christentums. Freiburg im Breisgau: Herder Verlag, 1991.

<sup>193</sup> FREUD Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 108.

„das grausame Spiel könnte das zärtliche ersetzen.“<sup>194</sup>

Diese Feststellung ist übertragbar auf die zum Teil grausamen Kontexte, die sich nicht nur in computergenerierten Kampfsystemen, so auch in der FINAL-FANTASY-Reihe widerspiegeln, in denen jedoch der menschliche „Aggressionstrieb“<sup>195</sup> und „Destruktionstrieb“<sup>196</sup> eine probate Möglichkeit der selbstreflexiven „Sublimierung der Triebziele“<sup>197</sup> erhält. Zumal die Spielreihe FINAL FANTASY Zivilisationskritik durch das Zusammenbringen fernöstlich-buddhistischer Haltungen und westlicher Apokalyptik praktiziert. So stellt sich das japanische Computerspielprodukt als hochtechnologisch aber mythisch-beseelt von einer pazifistischen Botschaft dar; das gleiche Phänomen ist allenorten in der japanischen Popkultur zu beobachten. Hier herrscht das Bewußtsein vor, daß die Zivilisation von einer dünnen Schicht überzogen ist, darunter die Destruktivkräfte simmern, wie schon Stefan Zweig die Zeit des expressionistischen Stummfilms beschrieben hat;<sup>198</sup> eine dünne Eisschicht, welche besonders das japanische Anime so selbstreflexiv kenntlich zu machen weiß. Dabei knüpfen Ōtomo's Endzeitszenarien an Tezuka Osamu's pazifistisches Erbe wie an das Grauen des Antikriegs-Manga HADASHI NO GEN (BARFUSS DURCH HIROSHIMA, 1972 von Nakazawa Eiji) oder des Anime HOTARU NO HAKA (DIE LETZTEN GLÜHWÜRMCHEN, 1988) an,<sup>199</sup> das sich heute in ebenso engagierten Arbeiten fortsetzt: Miyazaki Hayao's KAZE NO TANI NO NAUSHIKA (NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE WIND, 1989) und MONONOKE HIME oder Itano Ichirō's CHIKYŪ SHŌJO ARJUNA (EARTH GIRL ARJUNA, 2001, eine Anime-Serie, in welcher der hier interviewte Itano Ichirō als Animation Director fungierte). Auch die Game-Serie METARU GIA SORIDDO (METAL GEAR SOLID), entwickelt von Kojima Hideo, geht die Fragestellung des tödlichen Fortschritts von einem weiteren Blickpunkt an.

Apokalyptik und Neurose wohnt der ästhetischen Formation also seit ihrer expressionistischen Ausformung in den Nachkriegsjahren inne und führt den Expressionismus und die damit in Zusammenhang stehende Angstkultur Japans weiter in die neo-expressionistische Periode. Immer wieder wird dort dieselbe Frage gestellt, die Freud, der Vater des Seelenapparates, im Jahr 1933 in einem Brief an *Albert Einstein*, der wiederum die Entwicklung der Atombombe anregte, klären wollte:

„Warum Krieg?“

Freud antwortet sich selbst:

---

<sup>194</sup> Ebd. S. 81.

<sup>195</sup> Ebd. S. 81.

<sup>196</sup> Ebd. S. 83.

<sup>197</sup> Ebd. S. 63.

<sup>198</sup> Stefan Zweig: Die Welt von Gestern In: Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. In: BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 111.

<sup>199</sup> Vgl.: MA Sheng-Mei: Three Views of the Rising Sun, Obliquely: Keiji Nakazawa's A-bomb, Osamu Tezuka's Adolf, and Yoshinori Kobayashi's Apologia. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. War/Time. Volume 4. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009. S. 183., GOLDBERG Wendy: Transcending the Victim's History: Takahata Isao's Grave of the Fireflies. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. War/Time. Volume 4. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009. S. 39ff.

Der Mensch befriedige durch das Töten seine angelegte, „triebhafter Neigung“.<sup>200</sup>

#### 4.3.1. Angstkultur und ödipaler Destruktionstrieb: Maschinenmythen des pubertierenden Leibes

Auch in der siebenteiligen, hauptsächlich, wie der 1818 entstandene FRANKENSTEIN-Roman von Mary Shelley in Tagebuch- oder Briefform verfaßten Seinen-/Sekaiki-Mangaserie SAISHŪ HEIKI KANOJO (2000-2002) von Takahashi Shin, findet dieser ewige Konflikt „zwischen dem Eros und Destruktions- oder Todestrieb“<sup>201</sup> statt, den Freud in der evolvierenden Moderne als Ursache für den Vernichtungskrieg identifizierte. Da sie sich also wie unkontrollierbare oder ehemals zu Kriegszwecken kontrollierte und nun aus den Fugen geratene Naturkräfte äußern, schlagen sich diese Triebkräfte in der japanischen Popkultur allzu oft in Konflikten von Pubertierenden nieder, die dann wiederum auf ein apokalyptisches Kriegspanorama zurückgeworfen werden: In der Lebensphase der Pubertät läuft die Natur des Körpers genauso Amok wie ein Land, das sich im Krieg befindet. In der Manga- und Anime-Serie SAISHŪ HEIKI KANOJO stoßen nun beide gesellschaftlichen Triebkräfte in einem pubertierenden Körper aufeinander und formen dort einen, wie von einem modernen Prometheus erzeugten, künstlichen Austragungsort.

In SAISHŪ HEIKI KANOJO hat das pubertierende Mädchen *Chise* ihren fragilen kleinen Körper irreversibel in eine äußerlich engelsgleiche Kampfmaschine<sup>202</sup> umwandeln lassen. Sie ist eine *meka musume*. Dadurch erlebt sie einerseits ihre unaufschiebbare körperliche Metamorphose zum verheerenden Kriegsengel, einem raumschiffartigen Kampfgebilde<sup>203</sup> mit eisernen Flügeln, die gewaltsam ihren Leib durchbohren, und andererseits ihre erste pubertierende Liebe mit ihrem Freund *Shuji/Shu*. Aus dessen Perspektive werden die Ereignisse – wie wiederholt auch im Film noir – in larmoyantem Tonfall und durch ineinander verschachtelte Rückblenden erzählt. Der in den ersten Bänden (auch für den Leser) eingeschränkte Blickwinkel des sich abgeklärt gerierenden Oberschülers *Shu* kontrastiert mit der außerhalb seiner Lebenswirklichkeit liegenden Bedrohung eines weltumspannenden Konfliktes und identifiziert *Shus* kühle Pose vor diesem Szenario als pubertierende Coolness. Der Ursprung des Krieges bleibt im Manga bis zuletzt ungeklärt – das kulturelle Unbehagen konzentriert sich deswegen um so mehr auf *Chises* entwickelnden Körper.

Zu Beginn der Geschichte ist von der bevorstehenden Apokalypse nichts zu spüren. Der Leser taucht in die kleine, abgelegene Welt eines Provinzörtchens<sup>204</sup> auf Hokkaido, das weit entfernt ist von der politischen Hauptschlagader Japans. Die altersgerechte Fixierung auf die aufkeimenden Liebesgefühle zwischen *Shuji* und der unsportlichen *Chise* erzeugt eine Atmosphäre von naiver Blindheit gegenüber dem phantastisch anmutenden Kriegsgeschehen, das irgendwo weit weg tobt, und zu dem nur *Chise* eine Verbindung hat; nämlich wenn sie –

---

<sup>200</sup> FREUD Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 163-S. 177.

<sup>201</sup> Ebd. S. 95.

<sup>202</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 158.

<sup>203</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 218 und 219.

<sup>204</sup> Vgl. Ebd. S. 4-S. 5, S.12.

dann wohl wie vollkommen ausgewechselt – an diesen Orten kämpfen muß. Der Leser erfährt beiläufig, daß unlängst Fernsehübertragungen und Zeitungen ausbleiben,<sup>205</sup> was die isolierte Bevölkerung in dem kleinen Nest im Norden Japans, bis auf wenige Ausnahmen, selbst in einem Zustand sorgloser Unbedarftheit konserviert. Der Hintergrund ist demnach eine reine Projektion von *Chises* und *Shujis* Innerem. *Chises* deformierter und sich weiterentwickelnder Kampfleib aber erzeugt eine Kollision von politisch-erwachsener Wirklichkeit und kindlicher Naivität in dieser kleinen erstarrten Welt, und langsam dringt die Realität auch in diesen entlegensten Winkel vor.

Durch einen militärischen Zwischenfall in der nahegelegenen Stadt Sapporo<sup>206</sup> (der so nebenbei 47.837 Tote, 66.327 Vermißte<sup>207</sup> zählen wird) und dessen Augenzeuge *Shuji* und seine Schulkameraden geworden sind, erfährt *Shuji* erst von *Chises* Soldatendasein, weil er dort zufällig der Kampfmaschinenpersona von *Chise* begegnet. *Shuji* erblickt nach dem erfolgreichen Luftgefecht über Sapporo inmitten all der angerichteten Zerstörung seine Freundin: Mit den aus ihrem Rücken hervorbrechenden, flügelartigen Maschinengebilden und einer riesigen Waffe in der Hand steht sie da. Von nun an teilen beide *Chises* Geheimnis und *Shu* lernt (wie der Leser) – durch ihre regelmäßigen Partner-Tagebucheintragen –<sup>208</sup> über die sich allmählich immer weiter ausbreitende, alles zerstörende Kriegsfront und vor allem über *Chises* Körperveränderungen.

Nach und nach werden *Chises*, von der ‚Special Defense Force‘ (in den meisten Manga wie auch hier abgekürzt als SDF<sup>209</sup>) initiierten, Einsätze mehr bebildert. Gebündelt ist deren Zerstörungskraft von vornherein in *Chises* zugleich schwächlich-infantilen und kafkaesk mutierenden Körper. Ihren veränderten Leib stellt der Zeichner Takahashi mit einem metallenen Riß an der Brust dar, den der Leser im ersten Band während einer Liebesszene als Blick von *Shuji* auf *Chises* entblößten kindlichen Oberkörper affiziert –<sup>210</sup> zu dem intimen Blick in *Chises* Tagebuch gesellt sich also nun der auf ihren preisgegebenen Leib.

Am Himmel erscheint sie dem Feind zum ersten Mal auch als niedliche Kindfrau, allerdings bis an die Zähne bewaffnet. Dieses erste Schlachtfeld außerhalb Japans leiht sich eine Szenerie von amerikanischen Militär-Comics,<sup>211</sup> deren mangaverfremdende Visualität mit *Chises* religiöser Überhöhung korrespondiert. Im Unterschied zum Kampffengel *Alita* aus Kishiro Yukitos GANMU aber wird *Chise* nicht ein Mal während eines Kampfes gezeigt. So ist der erste Einsatz an der fernen Kriegsfront auf einer vierseitigen Strecke, die radikal und expressiv lediglich vollkommen abstrakte Schwarzbilder darstellt, ausgedrückt.<sup>212</sup> Das unsichtbare, tiefe Grauen ihres auch außerhalb des eigenen Bewußtseins liegenden Amoklaufes ist für den Mangaka

---

<sup>205</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 32 und S. 33.

<sup>206</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 44ff.

<sup>207</sup> Ebd. S. 78.

<sup>208</sup> Anmerkung: Die sehr viel Wert auf das geschriebene Wort legende Serie führt das das Geschehen begleitende Tagebuch gleich im ersten Band ein: TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 15.

<sup>209</sup> Ebd. S. 72 und S. 73.

<sup>210</sup> Ebd. S. 178.

<sup>211</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 15-S. 28.

<sup>212</sup> Ebd. S. 22-S. 25.

Takahashi Shin jenseits des Bebilderbaren. Es ist überirdisch, ein schwarzumwölkt, Blitze zuckendes Naturphänomen,<sup>213</sup> die Atombombe<sup>214</sup>, herabrieselndes göttliches Licht<sup>215</sup> und am Ende in die Stratosphäre reichende Lichtsäulen –<sup>216</sup> so wie viele Jakobsleitern auf einmal, welche die totale Vernichtung hinterlassen. Und in diesem Widerspruch kindlicher Niedlichkeit und ultimativer Kriegswaffe, den *Chises* Leib verkörpert, spiegelt sich abermals der starke Kontrast des aufeinanderprallenden Schwarzweiß der Manga-Ästhetik an sich, die der Zeichner in ihrer symbolischen Ausdruckskraft bis zur Neige ausschöpft. *Chise* ist sich ihrer nicht vorhandenen Geistesgegenwart im Kampf bewußt. Den temporären Bewußtseinsschwund drückt der Zeichner mit Worten, Gefühlsbotschaften in den Panels aus, also durch bilderlose Introspektionen ihres Selbst im Kampfmodus. Sobald der Kampf losgeht, wird das apokalyptische äußere Geschehen zur völligen Innenschau, so wie die Wahrnehmungen der Veränderungen im Körper von Pubertierenden auch zuvorderst im Inneren stattfinden. Die Bebilderung setzt erst wieder nach dem Kampf ein, wenn sich der Vorhang der nebeligen Zerstörungsszenarie lichtet und *Chise* wieder zu Bewußtsein kommt.<sup>217</sup>

Das Entsetzliche, das die Pubertierende in ihrer im Unterbewußtsein ablaufenden Zerstörungswut anrichtet, zeichnet sich jedoch im Erschrecken der englisch/amerikanisch sprechenden Feinde ab, die *Chise* als Göttin zu erkennen meinen.<sup>218</sup> Für *Chises* Truppenmitglieder ist sie dagegen ein rettender „Schutzengel“.<sup>219</sup> Das süß-tödliche Mädchen wird an der Heimatfront zunächst als ein Maskottchen wahrgenommen.<sup>220</sup> Der für sie schwärmende Soldat *Isse* feiert sie beinahe so wie die niedlich ausgestaffierten und mädchenhaft-begehrten „*idoru*-Singers“,<sup>221</sup> den Eintagsfliegen am japanischen Star-Himmel, die dort oft eigens für die Vermarktung von Anime die jeweiligen ‚Soundtrack-Songs‘ vorführen. Soldat *Isse* klebt sogar einen ‚Sticker‘ mit einer „Super Deformed-Version“<sup>222</sup> von *Chise* und versehen

<sup>213</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 24 und S. 25.

<sup>214</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 134 und S. 135.

<sup>215</sup> Ebd. S. 106 und S. 107.

<sup>216</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 242 und S. 243.

<sup>217</sup> Vgl.: TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 158, S. 160- S. 171.

<sup>218</sup> Ebd. S. 16-S. 20.

<sup>219</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 187.

<sup>220</sup> Vgl. TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 146ff.

<sup>221</sup> DRAZEN Patrick: *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 14.

<sup>222</sup> Anmerkung: Unter den Begriffen „Super Deformed“, oder „Super Deformity“ abgekürzt „SD“, „Chibi“ oder „CB“ (ein Kürzel für „Child Body“), versteht man, daß Figuren parallel zu ihrem normalen Aussehen als niedliche Kopffüßler in komischen Situation als Cartoon ihrer selbst dargestellt werden, der sogenannte SD-Modus. Vgl. DRAZEN Patrick: *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 24-S. 25. Gerade der Anfang der Manga-Serie, die Oberschulenszenen mit Pausenhofpeinlichkeiten und Liebesverwirrungen, halten seitenlang alternierend das realistischere normale und das Chibi-Format durch. Die Komik kontrastiert mit dem ansonsten eher melodramatischen Tonfall und erzeugt eine besonders rührende Atmosphäre in diesem Manga, die solchermaßen auch mit dem hin- und hergerissenen Kindkörper der tödlichen *Chise* korrespondiert. Vgl. TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 11-S. 11-S. 21ff., TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 8, S. 9ff.

mit der Aufschrift „Save Me! Chise!!“ an sein Gewehr.<sup>223</sup> Sie ist ein *Moe*-Objekt, das außerdem an die Kamikaze-Piloten des Zweiten Weltkriegs erinnert, denen ein traditionelles japanisches Puppen- (*dōru*; ドール) Kultobjekt als Maskottchen mitgegeben wurde.<sup>224</sup> So durchläuft nicht nur *Chises* waffenbewehrter Körper, sondern auch ihr Image alle bis ins Religiöse gesteigerten Überhöhungen der (japanischen) Jugendkultur. *Chises* Metamorphose zur alles, auch die Heimat, vernichtenden Kriegswaffe, die eingesetzt wird, wenn keine militärische Lösung mehr in Sicht ist, schreitet unaufhörlich fort. Bald betrachtet man sie endgültig als „Todesengel“,<sup>225</sup> womit aber auch der Niedergang ihres Kinderkörpers besiegelt ist.

Das Mädchen, das nach und nach immer mehr seine menschliche Beschaffenheit verliert, kämpft um so ängstlicher um seine liebende Seele und um den Fortbestand der Erde, je mehr sie an deren Zerstörung beteiligt ist. Am Ende, nachdem die Welt tatsächlich nicht mehr existiert und *Chise* allein ihren Freund *Shu* retten konnte, ist auch von ihrem Kriegswaffenkörper nichts mehr übrig geblieben. Er ist vorher gestorben und *Chise* demnach ganz von der in ihr arbeitenden Kampfmaschinen-Mutation absorbiert worden.<sup>226</sup> Ihre Essenz aber ist künstlich rekonstruiert und zu einer mütterlichen Atmosphäre für eine einzige Person geworden. *Chise* umgibt *Shuji* vollkommen, wie ein Planet, wie eine Geliebte, wie eine Gebärmutter. Sie ist als die einzige Realität in einem großen Nichts übriggeblieben. Das Ende der Welt ist das Paradies der Liebenden, denn deren alles ausblendende Fixierung aufeinander hat schon zu Beginn die gesamte Außenwelt ausgeklammert.

Das Ende der Erzählung stellt deshalb eine Reflektion des im Mädchen-Manga praktizierten Moratoriums<sup>227</sup> der Pubertät dar, auf die sich der bereits in Band zwei enthaltene Wunsch von *Shu* beziehen läßt, daß alles um ihn herum, die Dinge die er liebe, sich nie ändern mögen.<sup>228</sup> Die Verneinung von Veränderung, die Bedrohlichkeit des sich verändernden Leibes in einen (erwachsenen) Kriegsmaschinen-Körper gehört, wie dieses Verbleiben der beiden Protagonisten als Einheit, zu den selbstreflexiven Ebenen dieses Seinen-/Sekaiki-Manga, das auf diese Weise Lesergruppen und ihre Lesegewohnheiten transzendiert. Somit ist der alles andere ausblendende Zustand im Leib des Kriegsengels, *Chises* künstlich generierter Körper, tatsächlich die ultimative Waffe gegen das Erwachsenwerden, sowie das gleichzeitige Ausleben der ersehnten Mütterlichkeit geworden.<sup>229</sup> Erst im letzten Band kommt es zu einem reichlich bebilderten Sexualakt zwischen den Liebenden. Doch es ist eine Liebenszene zwischen *Shuji* und der aus ihrer Essenz rekonstruierten Fassung der bereits ganz von der Maschine zerstörten *Chise*, deren sich verändernder Körper bis zum Ende jungfräulich geblieben ist. Das Ende des Manga bedeutet das regressive Aufrechterhalten einer immer währenden Pubertät, ein ewiges

<sup>223</sup> Vgl. TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 186.

<sup>224</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 63.

<sup>225</sup> Vgl. TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 123.

<sup>226</sup> Vgl. TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 38-S. 55.

<sup>227</sup> BERNDT Jaqueline: *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*. Berlin: edition q, 1995. S. 96, S. 101.

<sup>228</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 134 und S. 250ff.

<sup>229</sup> TAKAHASHI Shin: *She, the ultimate Weapon*. Band 7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 181, S. 182-S. 183.

Verharren in der aufkeimenden Sexualität und deren gleichzeitige Verdrängung durch *Chises* mütterlich-jungfräuliche Marien- und sphärenengelsgleiche Maschinenhaftigkeit.<sup>230</sup>

In *SHE, THE ULTIMATE WEAPON* ist das *moe*, das Glühen, Brennen, Erblühen, in ein expressionistisches Glühen umgeschlagen (GLÜHEN / GURĪEN, 2002-2003 ist außerdem die Nachfolgeserie einer Killer-Animeserie mit dem deutschen Titel VAISU KUROITSU, also WEISSKREUZ, 1998, die neben dem deutschen Titel mit Gruppennamen wie *Weiß*, *Schwarz*, *Kritiker* etc. aufwartet); findet sich in der niedlichen, *moe*-artigen *Chise* doch der Enthusiasmus und die Todesverachtung, mit der sich seinerzeit expressionistische junge Künstler wie Franz Marc in den Krieg stürzten. Daß Krieg auch etwas Pervertiert-Sexualisiertes in sich trägt, eine Form von Pubertätswahn zu sein scheint, das sieht man an *Chise*, dem *Moe*-Objekt und ihren erhitzten Wangen – sowohl beim Sex als auch nach ihrer Vernichtungsraserei.

In *AKIRA* prallt das aneinander gekoppelte Thema der Trieb- und vom Menschen mißbrauchten Naturkraft ebenfalls in einer unkontrollierbaren Körperkatastrophe aufeinander. In der Figur *Tetsuo* laufen die Themen der Nichtbeherrschung der eigenen ausbrechenden Naturkräfte zusammen. Die Nichtbeherrschung der sich diese Naturkraft zunutze machenden Technik wird in der Entwicklung *Tetsuos* erzählt. Ehemals nur das Beta-Tier einer Motorradgang – *bōsōzoku* (暴走族<sup>231</sup>) –, die ihr Unwesen im nach der Atombombe neu errichteten *Neo-Tokyo* treibt, wird auch sein pubertierender Leib zur Zielscheibe von wissenschaftlichen Experimenten. Am Ende kann der sowohl von Rebellionswallungen, Allmachtsgefühlen als auch der emotionalen Abhängigkeit gegenüber Motorrad-Ganganführer *Kaneda* geschüttelte *Tetsuo* seinen grotesk mutierten Körper nicht mehr beherrschen. War er zuerst, wie *Chise*, eine ultimative Waffe, die sich jedoch nie von der Regierung benutzen ließ, ist er am Ende nur noch ein fleischig-geballtes Muskelgewächs.

Nach dem Vorbild von Ōtomos *AKIRA* ist der neo-expressionistische Realfilm *TETSUO* (*TETSUO THE IRON MAN*) modelliert. In diesem kaum dialogischen und abstrahierten Film wird die Durchdringung des menschlichen Leibes mit Metallteilen dargestellt. Infiziert durch einen metallaffinen Virus verschmilzt der Mensch allmählich zur Menschmaschine. Aus einem normalen japanischen *sarariman*;<sup>232</sup> ‚Salaryman‘) wird damit *Tetsuo*, der Eisenmann. In sexualisierten Drillschraubenszenen vereinen sich hier zudem wieder Freud’scher Eros und Thanatos. Nicht nur teilen sich die Figuren beider Werke den gleichen Namen, Regisseur Tsukamoto Shinya betont im Interview ausdrücklich, von Ōtomo Katsuhiro,<sup>233</sup> vor allem seinem *AKIRA* sowie von Fritz Langs *METROPOLIS*, beeinflusst worden zu sein.

*METROPOLIS* aber ist ein Film, der die technische Apokalypse als gigantischen Schlund (**Abb. 9a**), als menschenfressende Götze inszeniert. Hier verschlingt die Maschine/der alttestamentarische Baal/Moloch den Arbeiter als atavistische Opfergabe; in *TETSUO* ist der Arbeiter bereits der japanische Angestellte. Als befände er sich bereits im Computerzeitalter,

---

<sup>230</sup> Vgl. Ebd. S. 159ff.

<sup>231</sup> GALBRAITH Patrick W.: *The Otaku Encyclopedia. An insider’s guide to the subculture of Cool Japan*. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 37.

<sup>232</sup> Ebd. S. 195.

<sup>233</sup> MES Tom: Interview mit Tsukamoto Shinya. In: *RAPID EYE MOVIES* (Hg.): *Tetsuo The Iron Man & Electric Dragon 80000 V*. DVD und Beiheft, 2005.



das die Menschmaschine durch Immersion fabriziert, wird der Einzelne an anderer Stelle von Fritz Langs Stummfilm als mobiles Bedienelement in eine nie stillstehende Schaltuhr eingefügt: *Freder*, Sohn von *Joh Fredersen*, erbarmt sich eines Arbeiters und ersetzt ihn am nie stillstehenden Stellwerk, das der Jüngling dann selbst bis zur ohnmächtigen Erschöpfung bedient (Abb. 9b).

In diesem maschinellen Brodem aber tobt ein Ödipus-Konflikt zwischen Vater und Sohn, zwischen *Freder* und

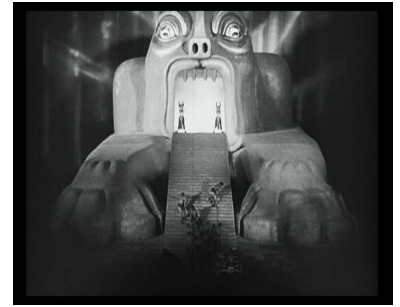


Abbildung 9a

*Joh*, dem großindustriellen Geist hinter dem Maschinen-Babel. Der Ödipus-Komplex, wie ihn bereits Stefan Zweig in *DIE WELT VON GESTERN* als charakteristisch für die expressionistische Weimarer Stummfilmzeit bestimmte, ist nicht nur in *METROPOLIS* konstituierend: Laut Freud mündet der Krieg der Triebkräfte, also zwischen Eros und



Abbildung 9b



Abbildung 9d

Destruktion (wie er eingangs beschrieben in *Chises* Körper stattfand), in einer Ödipus-Problematik:

„(...) sobald den Menschen die Aufgabe des Zusammenlebens gestellt wird; solange diese

Gemeinschaft nur die Form der Familie kennt, muß er sich im Ödipuskomplex

äußern, das Gewissen einsetzen, das erste Schuldgefühl schaffen.“<sup>234</sup>

Und diese Ödipus-Thematik – im Japanischen *mazakon* (マザコン<sup>235</sup>), also Mutterkomplex genannt –, mündet wiederum



Abbildung 9e

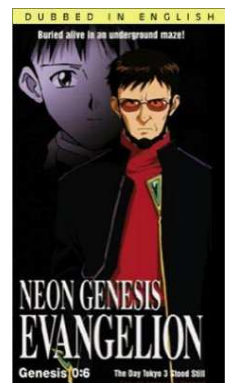


Abbildung 9c

im hochgradig endzeitlichen *SHINSEIKI EBANGERION* (Abb. 9c und Abb. 9e). Dort kämpfen keine zu Kriegsmaschinen deformierten und von Machthabern gezüchteten Leiber oder phantastischen Luftschiffe wie in *FINAL FANTASY*, sondern die gigantischen Riesenroboter, die Meka, als Körpererweiterung, Exoskelette ihrer kindlich-pubertierenden Piloten, gegen die außerirdische Bedrohung der *Engel*. Auch hier bedient man sich, wenn es um die Gestaltung von Endzeitszenarien geht, wie in

<sup>234</sup> FREUD Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 95.

<sup>235</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 145.

METROPOLIS, dekontextualisierten christlich-gnostisch-kabbalistischen<sup>236</sup> Versatzteilen, obwohl Japan eine nichtchristliche Kultur ist.

Vom Vater zum unbedingten Gehorsam gezwungen, muß die „ödipale“<sup>237</sup> Hauptfigur *Shinji Ikari* diese hochtechnologischen Riesenroboter als Pilot führen, die sein Vater gegen die himmlischen Angriffe der *Engel* in seiner deutschnamigen Laborfirma *Nerv*<sup>238</sup> unter der Ägide der Geheimorganisation *Seele* entwickelt hat (in der Serie gibt es neben immer wiederkehrenden deutschen Begriffen auch noch ein Kriegsschiff namens *Neu-Berlin*, das allerdings sinkt). Der Vater versteckt seine Destruktivkräfte hinter den verdunkelten, glänzenden Gläsern seiner Brille (siehe **Abbildung 9c** VHS-Cover<sup>239</sup>): als dünne, selbstreferentielle Schicht des Anime und dessen innewohnender Darstellungsart, die sich auf der Oberfläche der Sehhilfe von *Shinjis* Vater *Gendo Ikari* spiegelt. Und er teilt die Wesenszüge von *Freders* Vater, *Joh Fredersen*, der als Inbegriff des Patriarchalen Schöpfer und Lenker von *Metropolis* ist, genau wie *Shinjis* Vater das unterirdische *Neo-Tokyo 3* als Festung gegen die *Engel* entworfen hat. Weil *Neo-Tokyo 3* sich sowohl ins Erdreich erstreckt als auch nach oben ausfahrbar ist, stellt diese Metropole ein umgekehrtes Pendant zu *Metropolis* dar. Die Thematik der Unterstadt hat sich nunmehr in das scientistische Großprojekt des Vaters von *Shinji* verwandelt: im Gegensatz zum Büro von *Joh Fredersen* in der Oberstadt von *Metropolis*, wächst *Gendo Ikaris* Zentrale des Verteidigungsprojektes gegen die *Engel* in die Erde.

*Shinjis* Konflikt mit *Gendo Ikari* ist der gleiche wie *Freders* mit *Joh Fredersen*. Wie beschrieben, kombiniert und rahmt Fritz Lang die Situation, als *Freder* den Vater mit der *Roboter-Maria* sieht mit einem ‚Crosscutting‘ zwischen *Freders* Zimmer, ausgestattet mit Chinoiserie. Dabei sind die parallel montierten Szenen im Yoshiwara Bilder der sexuellen Zügellosigkeit. Das, womit dieser Bordellbezirk allgemein in Bezug gesetzt wird, verknüpft sich also mit dem, was japanische Stoffe, Muster, Texturen assoziieren: sie werden zum ornamentalen Gedankengeflecht von *Freders* inneren Bildern. Hier also setzt Lang Sigmund Freuds Metapher des Webens in Bezug auf Vorgänge des Unterbewußtseins<sup>240</sup> ganz direkt mit dem Japonismus in Verbindung. Und diese psychischen Prozesse kreisen um *Freders* ödipales Urtrauma, das durch das Zusammensein des Vaters *Joh Fredersen* mit *Johs* scheinbarer Geliebten *Maria* ausgelöst worden ist. Der Vater nimmt *Freder* in der Umarmung mit der *Roboter-Maria* eben nicht nur die vermeintlich Geliebte, sondern die eigene Mutter weg, denn die *Roboter-Maria* ist *Freders* Mutter. Ihre metallene Urform besteht aus *Hel*, deren Gigantik (**Abb. 9d**) – wie bereits gezeigt wurde – das Meka-Genre und ihr statueskes Stehen im Hangar präfigurierte. Sowohl vom Vater als auch von *Rotwang* ist diese *Hel* innig geliebt worden.

---

<sup>236</sup> ORTEGA Marina: My Father, He Killed Me: My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in *Neon Genesis Evangelion*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 217.

<sup>237</sup> FREUD Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 95.

<sup>238</sup> ORTEGA Marina: My Father, He Killed Me: My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in *Neon Genesis Evangelion*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 218.

<sup>239</sup> Vgl.: ADV FILMS (Hg.): Neon Genesis Evangelion. TV. VHS, 1998.

<sup>240</sup> FREUD Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 50ff.

Dadurch repräsentiert sie außerdem die beiden Gesichter der Großstadt, das mythische und das technizistische, das tödliche und das sich ewig erneuernde – schließlich besitzt auch die nordische Göttin *Hel* zwei Gesichter. Nach ihrem Tode hat der Alchemist *Rotwang* diese Urmutter konserviert. In der Schaffung der künstlichen Roboterfrau ist die mütterliche und zerstörerische Energie von *Hel* ausgerechnet auf *Freders* Geliebte übertragen worden. Die *Roboter-Maria* ist also *Hels* Essenz, und damit die Projektion der Mutter als Geliebte, die den Sohn *Freder* im Ödipus-Konflikt zum Konkurrenten des Vaters werden läßt. Daß sie beide, die Roboterfrau und *Freders* Liebe, *Maria* heißen, betont, im christlichen Mutterbild, das Freud'sche Dilemma.

Eine andere christliche Urmutter ist wiederum *Eva*. *Eva 01* aus NEON GENESIS EVANGELION ist ein riesiger Meka, also eine ins gigantische gesteigerte *Roboter-Maria*. *Eva 01* ist ein Kampfroboter, ein halborganisch-beseeltes, halb technisches Wesen, das von *Shinji* gehaßtem Vater aus den Extrakten der *Engel*-Bedrohung *Adam*, dessen Umformung in einen Embryo den sogenannten *Second Impact* verursacht hatte,<sup>241</sup> geschaffen wurde (was *Shinji* zunächst nicht weiß), und in den die Essenz von *Shinjis* eigener Mutter eingegangen ist. Augenfällig wiederholt sich hier die Thematik, die METROPOLIS zugrunde liegt. Auch *Shinji* haßt seinen Vater, den Demiurgen. Auch hier tobt der Ödipus-Konflikt, obendrein, da *Shinji* immer wieder erfahren muß, daß die stumme Pilotin von *Eva 00*, die schöne *Rei*, nur Augen für den Vater hat. Verwunderlich ist das nicht, denn *Rei* ist aus *Lilith*, dem ebenfalls bei *Nerv* aufbewahrten Gegenstück des Engels *Adam* sowie auch aus dem Genmaterial von *Shinjis* verstorbener Mutter geklont worden,<sup>242</sup> genauso wie sein Meka *Eva 01* außerdem noch aus dem Fleisch von *Lilith* besteht.<sup>243</sup> *Shinji*, nicht ahnend, daß auch *Rei* ein künstliches Produkt aus des Vaters Laboratorien ist, liebt sie also ebenfalls ödipal.<sup>244</sup> Der Vater wiederum, der den *Third Impact*, den Weltuntergang herbeiführen will, um sich wieder mit der Seele seiner toten Frau vereinen zu können,<sup>245</sup> schickt beide Piloten immer wieder zurück in den künstlichen Leib, in seine artifizielle *Eva*, die die Seele der Mutter beherbergt, und zwingt die beiden dadurch in eine mit Flüssigkeit angefüllte, haßerfüllte Fruchtblase mit apokalyptischer Zerstörungskraft, in die ultimative Waffe gegen die aus dem Himmel angreifenden *Engel* hinein. Schmerzen, Angst und Entsetzen begleiten den nervös-hysterischen *Shinji*, wann immer er in diese Kampfmaschine einsteigt; zu ihrem Piloten wird. *Shinjis* synchronisierende Nervenverschmelzung mit dem Leib des *Eva* – er ist schließlich ein Teil von ihr –, ja die gesamte Geschichte, stellt eine tiefenpsychologische Fahrt ins eigene Selbst (wie das DVD-Cover kongenial andeutet, siehe **Abbildung 9e**<sup>246</sup>) um eine im Desaster endende ödipale Verstrickung des Seelenapparates dar. Auch hier geht es im Kern um die Synchronisation des Selbst mit dem eigenen pubertierenden Leib, seinem Begehren und seiner Unterwerfung und Akzeptanz. In SHINSEIKI

<sup>241</sup> ORTEGA Marina: My Father, He Killed Me: My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in *Neon Genesis Evangelion*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 218.

<sup>242</sup> Ebd. S. 219.

<sup>243</sup> Ebd. S. 226.

<sup>244</sup> Ebd. S. 227.

<sup>245</sup> Ebd. S. 218-S. 219.

<sup>246</sup> STARC (Hg.): Neon Genesis Evangelion. CD. Soundtrack, 2004. Cover.

EBANGERION begegnet also die innere Destruktivität des Vater-Sohn Konfliktes einer äußeren Apokalyptik, die an eine pervertierte Technologieentwicklung gekoppelt und in eine kriegerrische Zivilisation eingebunden ist.

Der Kult an *Hels* Grab und die Verbindung zwischen den Ödipus-Konstellationen von METROPOLIS und EBANGERION klingen fernerhin nochmals in der Szene am Grab der *Emma Wielant* in der bereits besprochenen Anime-Serie .hack//LIMINALITY zur Computerspielserie .hack// an. Und auch in der Meka-Serie RAHXEPHON bildet sich in der Pilotenfigur *Ayato Shinjis* und *Freders* ödipales Dilemma ab, in der militaristischen Gegenwelt von *Ayatos* Vater zu den außerirdischen, (weiblichen) *Mu*.<sup>247</sup>

Diese Stimmung, die Einbettung einer ödipal-destruktiven Apokalypse in ein apokalyptisches Geschehen, entäußerte sich neben METROPOLIS vornehmlich in prototypischen Werken der Weimarer Zeit. In seinem gesellschaftlichen Aufbegehrenspotential und aufgrund seines rebellischen Gehaltes gegenüber dem wilhelminischen Vater<sup>248</sup> kann bereits das im Jahr des Kriegausbruchs aufgeführte, expressionistische Stück DER SOHN (1914) von Walter Hasenclever gleich SHINSEIKI EBANGERION oder SAISHŪ HEIKI KANOJO, AKIRA oder METROPOLIS als Pubertätsstoff angesehen werden. Dieses pubertierend-energetische Potential, das daher sowohl der expressionistischen Formation als auch den besprochenen Manga und Anime innewohnt, wurde durch seine 1916 erfolgte neoromantische Inszenierungsweise durch Adolf Edgar Licho<sup>249</sup> allerdings ein wenig abgefedert. Hochexpressionistisch war dagegen die Darstellung des schwächling-nervösen Jünglingstypen Ernst Deutsch;<sup>250</sup> später sollte er den Kassierer in Karl Heinz Martins expressionistischem Film VON MORGENS BIS MITTERNACHT spielen. Und damit brachte der Darsteller Deutsch bereits den lodernd-bohrenden, das Seelische herauskatapultierenden Blick einer Manga-Figur mit in die ödipale Szenerie.

Ebenso entsetzensgeweitete Großaufnahmen *Shinjis* evoziert das Manga SHINSEIKI EBANGERION, deren existentielle Gehetztheit obendrein Peter Lorres im Weimarer Kanon gleicht, und dem Rezipienten noch in den Film noir und den Horror-Film-Komplex in die USA folgen wird. Darüber hinaus sind auch *Shinjis* länglich-zerbrechliche Gliedmaßen (und ebenso die der anderen Pilotenfiguren in EBANGERION) bereits in der expressionistischen Kunst etabliert.<sup>251</sup> Etwa bei Figuren von Ernst Ludwig Kirchner oder Alfred Kubin, wo dieses Körperschema die Vulnerabilität, Neurose und Nervosität der dargestellten Subjekte herausschält. Zum ultimativen Ausdruck gebracht worden ist diese gequälte, unter

---

<sup>247</sup> LUNNING Frenchy: Between the Child and the Mecha. In: LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007. S. 279ff.

<sup>248</sup> Anmerkung: Dies ist interessanterweise historisch gespiegelt in dem ebenso wie Wilhelm II. autoritären Meiji-Tennō Mutsuhito/Kōmei, dem dann in der die autoritären Verfallserscheinungen der Weimarer Zeit parallelisierenden Taishō-Zeit der morbid-schwache Sohn Yoshihito auf den Thron folgt.

<sup>249</sup> KASTEN Jürgen: Ernst Deutsch - Ekstase eines Flagelanten. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 127-S. 128.

<sup>250</sup> Ebd. S. 128.

<sup>251</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 109.

Seelenüberdruck stehende Daseinspose nunmehr jedoch in den fragilen Anime- und Mangahelden der japanischen Popkultur – als innere und äußere Apokalypse:

4.3.1.1. ‚Device Control‘, Symbol der inneren und äußeren Apokalypsen im Neo-Expressionismus

Als sich die Kunde über die Entdeckung des Unterbewußtseins verbreitete, wurde sie im Caligarisme, in der Großaufnahme des sich quälend langsam öffnenden und schwarz umflorten Blicks des somnambulen *Cesare* festgehalten. Und noch in den ähnlich entsetzensgeweiteten Trauma-Augen von Manga- und Animefiguren bestimmter Gattungen, so im Meka-Subgenre, sieht man *Cesares* Neurose. Es sind sowohl Apokalypsen, die expressiv nach außen explodieren – so wie die Gewalt aus dem von der außerirdischen Kampfmaschine umhüllten *Shinji* hervorbricht – als durchaus auch innere Apokalypsen, meist transportiert im Mädchen-Manga, wo nach wie vor die Großaufnahme und vor allem die seelisch schimmernden Sternenglanzaugen den Zugang zu diesen psychischen Ausnahmezuständen und Supernovae im Inneren bereit halten. Während der expressionistische SOHN Apokalypsen extrapolierte, die vom real-apokalyptischen Zeitgeschehen gerahmt wurden, drückt sein Manga- und Anime-Ödipuspendant SHINSEIKI EBANGERION die Endzeitstimmung in dezidiert gezeigter Fortschrittsapokalypsik aus. In SHE, THE ULTIMATE WEAPON wiederum äußert sich das Apokalyptische im Weltgefühl-Kokon des Sekaiki, dessen Hülle Ausdruck dieser Neurose geworden ist.

Die beiden Pole, die Darstellung innerer und äußerer Apokalypsen, gebunden an gezeigte oder implizierte Fortschrittsszenarien, werden also in beiden Hauptgruppen der Manga-Ästhetik, im Jungen-Manga (äußerlich), und im Mädchen-Manga (innerlich) ausgetragen. Im Mädchen-Manga geht das bis hin zur reinen Innerlichkeit, die für das Technizistische gar keinen Austragungsort bereit hält. Daran anknüpfend stellte schon Susan Napier drei Hauptmodi für das japanische Anime fest: die „Elegie“,<sup>252</sup> das Fest/die Ekstase „*matsuri*“<sup>253</sup> und den eben besprochenen Bereich, die „Apokalypse“.<sup>254</sup> Eine Festlegung, die durchaus auch auf den exaltierten Gestus der expressionistischen Stummfilmphasen zutrifft.

Der im Anime (und durchaus auch Manga, Game) verhandelte apokalyptische Modus thematisiert dabei allzu oft angsteinflößende, körperliche Apokalypsen – Napier weist in ihrer Besprechung von EVANGELION auf die Sexualangst hin, die der nervös schwächliche aber zugleich impulsgeschüttelte *Shinji* durchlebt. So kann er nach einem Kampf seine monströse *Eva* nicht mehr halten und man sieht den Giganten als zackig-dunkle Silhouette, wie er seinen besieigten *Engel*gegner wie ein Raubtier zerfleischt. An anderer Stelle sitzt der jugendliche Pilot vor der verletzten *Asuka* (eine Deutsche) im Krankenhaus, will ihr eigentlich Beistand leisten, aber die entblößte Brust der im Koma Liegenden ruft in ihm den Reflex der selbstbefriedigenden Abarbeitung des Schocks hervor. Daß er in dieser Situation masturbiert,

<sup>252</sup> NAPIER Susan J.: Anime. From Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Pelgrave, 2001. S. 31ff.

<sup>253</sup> Ebd. S. 30ff.

<sup>254</sup> Ebd. S. 28-S. 30ff.

hinterläßt ihn zutiefst beschämt. Ein Bild, das, wie das Theaterstück DER SOHN, ödipale Schwächlichkeit und Gewalt vereint. *Shinji Ikari*, der im bezeichnenderweise *Nerv* genannten Laborlabyrinth seines Vaters verstrickt ist, verkörpert damit im Anime die expressionistische Darstellungsart der Nervosität mit ihren Nervenschauspielern wie Conrad Veidt oder Ernst Deutsch.<sup>255</sup>

Das nervöse UNBEHAGEN IN DER KULTUR kennt also die Koppelung von Ödipus-Komplex und Destruktion.<sup>256</sup> Diese seelische Konstellation ist von Hochtechnologie und Apokalypse umgeben. Der Apparat bricht gewaltsam das Psychische auf und befördert hochtraumatische Dimensionen von Seelenlandschaften und Konflikten. Die künstlich-stilisierte Wirkung, die von den pubertierenden, zerbrechlichen Leibern vieler Manga-und Anime-Figuren ausgeht – besonders deutlich auch in NARUTARU,<sup>257</sup> wo die sehr fragilen Leiber der Figuren alle allmählich zerstört werden –, ist also faktisch mit den künstlichen Figuren des expressionistischen Stummfilmes verschaltbar. In Japan ist dies vermehrt zum Resultat einer Jugendkultur geworden, die sich mit den apokalyptischen Umstellungen des Körpers als künstliche neue Schale der Seele auseinandersetzt. Künstlichkeit entsteht dabei dadurch, der Natur eine Form geben zu wollen, weil man sie nicht beherrscht, beziehungsweise durchdringt die nach innen und außen gerichtete Frage nach der apokalyptischen Zerstörung der menschlichen Lebensgrundlage, der Natur, durch Umweltverschmutzung oder Krieg auch den kleinsten Baustein von Natur, den Leib des Menschen. Und der Leib des Menschen ist wohl in der ersten Lebensphase, dann in der Pubertät und später im Alter am verletzlichsten und von den größten Umwälzungen betroffen.

An diese Feststellung knüpft Ōtomo RŌJIN ZETTO (RŌJIN Z) an, und zwar genau an das hintere Ende der Lebensskala. In diesem Anime-Spielfilm läuft der an ein vollautomatisiertes, alle menschlichen Pflegekräfte ersetzendes Geriatriebett eingefügte Leib des Alten *Kiyuro Takazawa* während einer Testphase Amok. Der Alte entdeckt dabei erneut seine rebellenhafte, provokante und jugendliche Seite. Am Ende hat der mit seinem vollautomatisierten Pflegebett just in der Leibesmitte – dem verdichteten Ort der menschlichen Triebkräfte – Verschmolzene ein ganzes Stadtviertel verwüstet. Mit AKIRA und seinem RŌJIN Z hat Ōtomo Katsuhiro somit die Eckpunkte der apokalyptischen Leiber abgesteckt.

Die Problematisierung von Naturbezwungung und Technikrevolution in der japanischen Popkultur ist also von Angst und Faszination begleitet und wird dort in Questen des Körpers,

---

<sup>255</sup> Vgl.: BLUME Rainer, FRITSCH Werner: Conrad Veidt - die Nachtgestalt. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 122., KASTEN Jürgen: Ernst Deutsch - Ekstase eines Flagelanten. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 129.

<sup>256</sup> FREUD Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 95.

<sup>257</sup> KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 1-4. Berlin: Egmont Verlag, 2001., KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 5-7. Berlin: Egmont Verlag, 2002., KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 8. Berlin: Egmont Verlag, 2003., KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 9-10. Köln: Egmont Verlag, 2004., KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 11. Köln: Egmont Verlag, 2005., KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 12. Köln: Egmont Verlag, 2006.

die bis zum verkünstlichenden „body horror“<sup>258</sup> gehen, ausgetragen. Wie das Schuldgefühl ein Regulativ im Ödipus-Konflikt darstellt, geht es dabei fast immer um die Kontrolle der Triebkräfte, die sich mit dem Apparat verbunden haben, und dadurch von der Natur abgespalten sind: die Verbindung von Trieb und Apparat erzeugt die darauffolgende Apokalypse.

Dies verdichtet sich dann oftmals um die Problematik der Körperbeherrschung. Es geht um *kontorōru*<sup>259</sup> von oftmals übertriebenen, hyperbolischen Körperreaktionen, die im unseligen Verbund mit der Destruktionskraft der atomaren Automate stehen. Und gerade für den unter pubertierendem Überdruck ringenden Leib sind im Expressionismus sowie im Manga und Anime Kulturprodukte mit explosionsartiger Ästhetik, explosionsartigen Graphiken entstanden, sodaß auch für Susan Napier das Anime in erster Linie als ein expressives Medium dasteht:

„*I am Tetsuo*“<sup>260</sup> schreit es expressiv aus dem Anime-Bild heraus. Das Unterbewußtsein – selbst als Apparat darstellbar – gewinnt Überhand, kontrolliert schließlich den Leib und ist damit ein japanischer Nachhall der expressionistischen Suggestionsbotschaft „*Du mußt Caligari werden*“.

Ebenso wenig wie der somnambule *Cesare* hat *M* seine Vernichtungsimpulse unter Kontrolle, die aus der Dunkelheit des Filmbildes empor auf die Leinwand fluten. Die Verbindung von Gewalt, Neurose und Trieb erforscht auch G.W. Pabst im Stummfilm *GEHEIMNISSE EINER SEELE*. Der Apparat hat auch hier die dunklen Seiten des Menschen freigesetzt. Und da ist er schon, der große Puppenspieler *Dr. Caligari*, der noch dazu in der Lage ist, dies Unbewußte, die Apparatur, zu lenken und zu kontrollieren, sich dienstbar zu machen, wie der Kinoprojektor die Zuschauer zum träumenden, lenkbaren Kollektiv zusammenfaßt. In der Kinometapher in *CALIGARI* ist der Kinoapparat zur Verlängerung des menschlichen Unterbewußtseins geworden und hat die Gefahr des Zusammenhangs von Apparat und Kontrolle ins Bewußtsein gerückt.

Heute vermittelt das Computerspiel durch seine Interaktivität<sup>261</sup> jedem Spieler die Illusion, den technischen Apparat selbst unter Kontrolle zu haben, da er im Game, wie *Caligari*, die Puppen tanzen lassen kann.

Oder eben doch nicht: Ist nicht auch hier eine noch engere Verschmelzung von Mensch und Maschine herbeigeführt worden? Das Unvermögen, den psychischen Apparat zu kontrollieren, koppelt sich schließlich an das Unvermögen, die von Menschenhand geschaffenen eigenen Apparate zu beherrschen. Selbstreflexive Games enttarnen genau diese Ebene, und spinnen dies im Kampf der Söhne und Väter weiter:

Im Computerspiel *FINAL FANTASY X* mit dem Oberthema Wasser stellt sich *Tidus* Vater *Sin* als der ultimative Ödipus-Komplex im phantastischen Weltgefühl des ozeanischen Unterbewußtseins dar. Sünde und Schuldgefühl sind erneut im Bild der Feindschaft von Vater und Sohn vereint: *Tidus* muß *Sin*, den Übervater, bekämpfen, der jedoch tragischerweise das

---

<sup>258</sup> NAPIER Susan J.: *Anime. From Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Pelgrave, 2001. S. 43ff.

<sup>259</sup> Ebd. S. 44.

<sup>260</sup> Ebd. S. 42.

<sup>261</sup> WOLF Mark J. P.: *Assessing Interactivity in Video Game Design*. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Emerging Worlds of Anime and Manga. Volume 1*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006. S. 80ff.

Resultat der Nichtbeherrschung, Nichtkontrolle einer rasanten Technologieentwicklung in der phantastischen Zivilisation darstellt, von der das Game FINAL FANTASY X handelt. Zumal der walartige Gigant *Sin* tatsächlich auf dem Rücken einen Spielort trägt, der visuell-atmosphärisch ein verwinkeltes Miniatur-*Holstenwall* oder auch die Prager Goldschmiedegasse am Hradschin sein könnte.

Die Übertragung des ödipalen Konfliktes in ein generelles Mißtrauen gegenüber der menschlichen Unfähigkeit die Apparatur zu beherrschen, diese Erfahrung des ewigen Scheiterns an der ‚Device Control‘, gipfelt in einer ganz besonderen japanischen Computerspielserie: Kojima Hideos METARU GIA SORIDDO (METAL GEAR SOLID) – bzw. die Spiele METARU GIA (METAL GEAR, 1987), METARU GIA 2 SORIDDO SUNĒKU (METAL GEAR 2: SOLID SNAKE, 1990), METARU GIA SORIDDO (METAL GEAR SOLID, 1998<sup>262</sup>), METARU GIA SORIDDO 2 SANZU OBU RIBATI (METAL GEAR SOLID 2. SUBSTANCE<sup>263</sup> bzw. SONS OF LIBERTY, 2001) sowie die beiden letzten Teile METARU GIA SORIDDO 3 SUNĒKU ĪTĀ (METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE<sup>264</sup> bzw. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER, 2004), METARU GIA SORIDDO 4 GANZU OBU ZA PATORIOTTO (METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS,<sup>265</sup> 2008):

Die selbstreferentielle Spielreihe verlangt dem Spieler selbst eine gehörige Portion Körperkontrolle ab, die sich direkt an die Kontrolle des Apparates (des Computers der Spielkonsole und des ‚Controllers‘) koppelt. Das Videogame ist extrem schwer steuerbar. Viele der Einzelmissionen lassen sich nicht in einem Rutsch bewältigen, ständig scheitert der Spieler. Das wird neben den vielen verfügbaren ‚Gadgets‘ und Waffen auch stilistisch durch die Optik des engsitzenden, körperkontrollierenden ‚Stealthanzugs‘ der Spielfigur betont. In diesen gezwängt ist zunächst die genmanipulierte Spielfigur *Solid Snake*, um dessen Solidität und auch mentale Standfestigkeit es tatsächlich immer wieder im undurchschaubaren Netz von Politik, Aufrüstung, Macht und Kontrolle geht. Sein künstlicher Leib selbst ist – wie ein Avatar – allein für den Kampf gegen den Atomkrieg ‚designt‘ und wird immer wieder den härtesten Zerreißproben unterworfen. Die Einnahme gefährlicher Substanzen, zum Beispiel des atemdepressiven Diazepams, um besser schießen zu können, ist hier nur ein Aspekt der selbstreflexiven Körperkontrolle auf der Avatarebene. Die Einzelmissionen der Spielfigur laufen außerdem immer wieder auf den Kampf gegen den atomaren Endzeit-Meka *Metal Gear* zu, um dem Spieler auch hier wieder mit den Mitteln der Technik zu zeigen, daß er selbst, in seiner Verschaltung mit dem Avatar, nichts anderes ist als die Verlängerung von dessen zerstörerischen Triebimpulsen. Wie in kaum einem anderen Spiel wird der Spielende auf die Notwendigkeit der Kontrolle der im Menschen wirkenden Destruktivkräfte hingewiesen. METAL GEAR SOLID ist ein Höhepunkt der ‚Device Control‘ im nun technizistischsten aller Medien, dem Game, das darin wieder zur Speerspitze und zum Symbol für und zugleich gegen

---

<sup>262</sup> KONAMI: Metal Gear Solid, 1999.

<sup>263</sup> KONAMI: Metal Gear Solid 2. Substance, 2003.

<sup>264</sup> KONAMI: Metal Gear Solid 3. Subsistence, 2006.

<sup>265</sup> KONAMI: Metal Gear Solid 4. Guns of the Patriots, 2008.



den tödlichen Fortschritt der Automate geworden ist. Die große Quantität an im Game integrierten filmischen ‚Cut Scenes‘ unterfüttert dies zusätzlich:

Die Spielhandlung von METAL GEAR SOLID ist im Jahr 2005 verortet. *Solid Snake*, ein ehemaliger Spezialeinheitagent, wird von der US-Regierung nach Alaska, zur Insel *Shadow Moses* entsandt. Das Areal wird für die Nuklearwaffenendlagerung genutzt und ist nun von der Gruppe *Foxhound* besetzt worden, die Forderungen an die USA stellt. *Solid Snake* soll dem ein Ende bereiten, wie auch der daran gebundenen Geiselnahme. Anführer von *Foxhound* ist *Liquid Snake*, *Solid Snakes* Zwillingsbruder. In einer Konfrontation der beiden erfährt *Solid Snake* mehr über seine eigene Identität. Sie beide sind dem *Les Enfants Terribles*-Projekt entsprungen. Dieses von der Regierung in den 1970er Jahren ‚gesponserte‘ Projekt hat versucht, Klone des legendären *Big Boss* zu erzeugen, wobei die beiden Brüder entstanden sind. *Solid Snake* ist von *Eva* (*Big Mama*) ausgetragen worden und hat dabei alle dominanten Gene von *Big Boss* erhalten, *Liquid Snake* die rezessiven. Während dieser Eröffnung des instabilen Doppelgängers von *Solid Snake*, seines Zwillingsbruders, treten zudem die wahren Motive der Regierung für *Solid Snakes* Mission zutage. Der reprogrammierte *FoxDie-Virus*, den er auffinden soll, würde alle Mitglieder von *Foxhound* umbringen, wodurch die USA an die atomare Supervernichtungswaffe *REX* – eine Weiterentwicklung der Superwaffe *Metal Gear* – gelangte. Diese Erkenntnisse knüpfen sich an *Solid Snakes* eigene Vergangenheit:

In METAL GEAR (1987) ist *Solid Snake* im Jahr 1995 bereits nach *Outer Heaven* in Südafrika geschickt worden. *Outer Heaven* ist eine Söldnerfestung, die Ende der 1980er gegründet worden ist. Auch hier hat *Solid Snake* schon unbemerkt in die Basis eindringen müssen, um *Gray Fox* zu befreien, der selbst bei dem Versuch, *Outer Heaven* auszuheben und vor allem bei dem Ziel, die Superwaffe und ewige Nemesis von *Solid Snake* – *Metal Gear* (Modell TX-55) – zu zerstören gescheitert ist. Der *Foxhound*-Kommandeur *Big Boss*, der größte Soldat des 20. Jahrhunderts – auch *Naked Snake* genannt –, unterstützt *Solid Snake* dabei. *Big Boss* hat bereits am Korea- und Vietnamkrieg teilgenommen. Doch wird *Solid Snake* im Spielverlauf des zweiten Teils METAL GEAR 2: SOLID SNAKE erfahren, daß *Big Boss* der Anführer der Aufstände von *Outer Heaven* und *Zanzibarland* ist und nun Mitglied der *Patriots*.

*Solid Snake* komplettiert dennoch seine Mission, indem er den Supercomputer (ein Verweis auf das Gameplay selbst), der den noch nicht einsatzfähigen *Metal Gear TX-55* steuert, am Ende ganz selbstreferentiell zerstört. Dabei liquidiert *Solid Snake* auch seinen ehemaligen Mentor *Big Boss*, der tragischerweise sein genetischer Vater ist, wie er in dem darauffolgenden Spiel METAL GEAR SOLID von seinem Bruder *Liquid Snake* erfahren wird.

Ein Höhepunkt in diesem Spiel ist erneut der selbstreflexive Kampf gegen das Gerät, den Apparat an sich: Den zu *Foxhound* gehörenden Gegner *Psycho Mantis* besiegt man nämlich nur – da er als Gamepsyche höchstselbst fungiert und bereits alle Befehle, die der Spieler eingibt, sehen und darauf antizipierend reagieren kann –, indem man den Apparat vollends überwindet und den ‚Controller‘ in den anderen, ansonsten ungenutzten ‚Controllerport‘ steckt, um zu siegen. Hier muß man also die Gamepsyche auf der Ebene der Hardware überlisten. Erst dann kann man im Spiel fortfahren und *Psycho Mantis* niederringen. Das ist ‚Device Control‘ in

Reinform, zumindest die Illusion davon. Ein Höhepunkt der Computergamehistorie ist vorher bereits die Aufforderung von *Psycho Mantis* gewesen, den ‚Controller‘ auf den Tisch zu legen, damit diese Figur den ‚Controller‘ dann aus dem Inneren des Spiels heraus zum Vibrieren, sogar zum unheimlichen Tanzen bringt.

In METAL GEAR SOLID 2. SUBSTANCE bzw. SONS OF LIBERTY spielt man mit dem femininen *Raiden*. *Raiden* jedoch hat eine Amnesie, sein eigentlicher Name ist ihm nicht bekannt. Diesmal ist die Handlung im Jahr 2007 situiert und beginnt mit der altbekannten Spielfigur der vorausgegangenen Games: *Solid Snake* begibt sich heimlich auf einen Tanker der US-Marine, um für seinen Verbündeten *Otacon* den neuen Meka-Kampfroborer *Metal Gear RAY* auszuspionieren, indem er ihn photographiert. Allerdings ist der Tanker von einer bewaffneten russischen Spezialeinheit unter dem Kommando eines ihm bereits bekannten Gegners, *Revolver Ocelot*, eingenommen worden. Doch die Mission gerät aus den Fugen. *Ocelot* bringt den *Metal Gear RAY* an sich und versenkt den Tanker. *Solid Snake* gilt seitdem als verschollen und die Handlung geht in einen Zeitsprung über:

Im Jahr 2009 wird nun der *Foxhound*-Agent *Raiden* auf die Meeresreinigungsanlage *Big Shell* vor New York entsandt, um wieder Geiseln zu befreien. Darunter ist auch der amerikanische Präsident *Johnson*. Die Entführergruppe trägt den Namen *Sons of Liberty* und steht angeblich unter der Leitung von *Solid Snake*. *Raidens* Mission besteht allerdings zunächst darin, Informationen über die Terroreinheit *Dead Cell* zu sammeln, worüber er jedoch an Material zur Weltverschwörungsgruppe *Patriots* gelangt. Sie sind die eigentlichen Strippenzieher der globalen Politik; selbst der Präsident *Johnson* ist nur eine ihrer Marionetten, genauso wie die Meeresreinigungsanlage eigentlich *Arsenal Gear*, eine riesige Kampffestung ist, die von den *Metal Gear RAYs* verteidigt wird.

Nach und nach erfährt der Spieler auch wieder mehr über seine Spielfigur: *Raiden* hat als Kind seine Eltern im Bürgerkrieg verloren und ist deshalb von *Solid Snake* adoptiert worden. Der hat einen Kindersoldaten aus ihm gemacht und ihm den Namen *Jack* gegeben. Schon nach kurzer Zeit hat sich nämlich *Raidens* tödliches Kampftalent gezeigt, das ihm den Spitznamen *Jack the Ripper* oder *White Devil* wegen seiner weißen Haarfarbe eingebracht hat. Doch dann verschwindet *Raiden*, er ist von den *Patriots* für die Scheineinheit *Foxhound* rekrutiert worden. Allerdings gibt es *Foxhound* schon lange nicht mehr, seine Kollegen sind alle nur ‚AIs‘, selbst Avatare, was *Raiden* zuerst nicht merkt, weil er nur über Funk und Bildschirme mit ihnen in Kontakt ist (wie auch der Spieler selbst); ein weiterer selbstreferentieller Verweis auf eben genau die dem Game zugrunde liegende Spielstruktur. *Raiden* ist somit, wie der ihn spielende Gamer, offenbar nur eine Marionette eines undurchschaubaren und moralisch verwerflichen Intrigenspiels geworden. Noch dazu ist *Raidens* Gedächtnis von den *Patriots* gelöscht und ihm suggeriert worden, daß er seine Kampferprobtheit nur in der virtuellen Simulation erworben hat, was ihn nochmals mit dem Spieler verschränkt, zumal der Spieler vor dem eigentlichen Spielbeginn eben selbst solche Übungen, um sich mit der komplizierten Steuerung zurechtzufinden, durchexerzieren kann. Doch *Raidens* Träume offenbaren ihm immer noch die grausamen Szenarien des Bürgerkriegs.

Es stellt sich obendrein heraus, daß *Solidus Snake*, sein ehemaliger Ziehvater, der Anführer von *Dead Cell* und seinen Mitgliedern *Vamp*, *Fortune* und *Fatman* ist. *Solidus* plant mit *Arsenal Gear* eine Nuklearrakete zu zünden, um ein elektromagnetisches Feld über New York City zu erzeugen, damit endlich die *Patriots* vor der Öffentlichkeit kompromittiert werden.

*Raiden*, *Solid Snake* und der Computerexperte *Otacon* (ein Namensverweis auf das Otaku-Phänomen) schaffen es aber, New York zu retten. *Solidus* stirbt auf der Federal Hall im Kampf gegen seinen Ziehsohn *Raiden*, was jedoch tragischerweise ebenfalls von den *Patriots* vorgesehen ist – so wie die *Patriots* bereits *Solid Snake* und *Big Boss* aufeinander gehetzt haben. Als letzter Klon von *Big Boss* hat *Solidus* eine zu starke Bedrohung für ihr eigenes Projekt dargestellt. *Raiden* ist ein selbstreflexiver Avatar; ein somnambul Gelenkter, ein Spielball durch und durch. Er ist eine Existenz der Künstlichkeit, ein Kind des Apparates, so wie *Cesare*. Und auch *Raiden* ist ein expressionistischer SOHN, der am Ende des Spiels wieder dem Ziehvater im ödipalen Kampf gegenübersteht und eigentlich nur den Ursprungskonflikt fortsetzt.

So spielt man denn im darauffolgenden Teil METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER endlich die Figur des genetischen Übervaters *Naked Snake (Big Boss)* während einem seiner in den 1960er Jahren situierten Einsätze. Schließlich, in METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS, um die Vater-Sohn-Snake-Ahnengalerie zu vervollständigen, den gealterten *Old Snake*, also nochmals *Solid Snake*.

Die Teile der Spieleserie bauen also stringent aufeinander auf und kartographieren durch die immer wieder hervorbrechenden Vater-Sohn-Konflikte freudianisches Psycholand, das auch auf den Spieler übergreift und durch das Überangebot an politisch-gesellschaftlichen, zu Verschwörungstheorien verdichteten Informationen, durch das andauernde Infragestellen der angewandten Gewaltmittel, durch den selbstreflexiven Umgang mit allen Waffen und ‚Gadgets‘, die der Spieler zur Verfügung hat, sein Bewußtsein flutet. Dabei bleibt ihm bei der eigentlichen ‚Stealthmission‘, die darin besteht, möglichst unerkannt an bis an die Zähne bewaffneten Kämpfern vorbeizuschleichen, außerdem immer die Option, diese nur zu betäuben. Es sei denn, er bekämpft die eigentlich immer auch für nachvollziehbare Ziele streitenden End- und Zwischenendgegner, zum Beispiel *Big Boss*, *Solidus*, *Fortune*, *Vamp*, *Fatboy*, *The End*, *The Fury*, *The Fear*, *The Pain*, *The Sorrow*. Es sind am Ende Siege, die das Bewußtsein nur erhöhen, eigentlich selbst die Marionette eines durch und durch korrupten Plans zu sein. METAL GEAR SOLID ist also auch eine Reise ins eigene Ich, ins eigene, schlummernde Aggressionspotential, das durch die Enthüllungen immer wieder die Fragwürdigkeiten der eigenen Handlungen narrativ und durch Eruptionen und Schwierigkeiten der ‚Device Control‘ in Frage stellt – bis eben hin zur Nötigung des Spielers, die Konsole zu manipulieren, denn nur so konnte er den Gegner *Psycho Mantis* in METAL GEAR SOLID bewältigen.

Die Gamereihe liefert demnach eine Auseinandersetzung mit dem Computerspielen an sich und steht dabei auch immer auf der Kippe zum Filmischen, das wiederum selbstreflexiv mit den Versatzteilen von Action-Filmen spielt, mit diesen Versatzteilen aber expressionistisch verfährt: In seiner selbstreflexiven Haltung ist die Gamereihe eigentlich schwarzromantisch, zumal der

Gegner *Vamp* von *Dead Cell* tatsächlich ein immer wieder auferstehender Klonvampir ist. Da sie ihre schwarzromantischen Elemente jedoch in einem ‚Hightechmedium‘ extrapoliert, ist die Reihe als neo-expressionistisch betrachtbar. Wie der Expressionismus, als er in den Stummfilm gelangte, auf der Automate, dem Kinoprojektor, der Kamera selbst fußte und sich dort schwarzromantisch entäußerte. Vom Film präfiguriert wird dies Schwarzromantische, die Automate, nun im Game (auf dem Computer, der Konsole) verhandelt. Die METAL GEAR-Reihe verbleibt dabei mit ihren vielen ‚Cut Scenes‘ filmisch, wie auch ihre Handlungsfragmente Puzzleteile einer durch und durch von globalen Konflikten durchzogenen Seelenkulisse darstellen. Die machohaft militaristischen Männlichkeitscodes, mit denen sich das Spiel präsentiert, diese actionlastigen visuellen Oberflächenreize, entpuppen sich dabei letztendlich als vergrübelte Neurosen, sodaß alle zur Schau getragene Maskulinität dabei wieder in sich zusammenfällt – wie schon der preußisch-wilhelminische Militärgeist im Expressionismus. Alles in METAL GEAR SOLID ist vom ewigen Selbstzweifel und Schuldgefühl des Ödipus-Komplexes unterhöhlt worden: *Solid Snake* versus *Naked Snake*, *Raiden* versus *Solidus Snake*, eine unendliche Genkette zerstörerischer, künstlicher Leiber, ein Ouroboros-Körperhorror ineinander verbissener Väter und Söhne.

## 5. Ergebnisse: Expressionistische Konventionen in Manga, Anime und japanischen Computerspielen

In Scott McClouds Standardwerk COMICS RICHTIG LESEN, das in Comicform verfaßt ist, steht:

„In einer Geschichte, bei der es mehr auf **Charakterisierung** als auf schnöde **Handlung** ankommt, gibt es unter Umständen **oberflächlich** nicht viel zu zeigen...aber die **seelischen Landschaften** der Figuren können ein höchst interessantes Bild abgeben! Dieses Prinzip liegt in vielen **europäischen Alben** und vor allem dem **japanischen Trivialcomic** zugrunde, in dem es für praktisch **jede** nur denkbare **Gefühlsregung** einen expressionistischen Effekt gibt!“<sup>1</sup>

In der japanischen Manga-Ästhetik – und das läßt sich transmedial auch auf Anime und Computergames übertragen – gibt es laut Scott McCloud folglich standardisierte expressionistische Effekte. Hierfür zeigt McCloud vier Beispielbilder in Bezug auf Mimiken von handelnden Comicfiguren (siehe auch die **Beispielbilder 16a-16f** in Kapitel 3.2.1.) und auf die damit interagierenden Darstellungsweisen der Hintergründe. Ansonsten steht diese Beobachtung ohne weitere Beschreibung oder Belege dieser expressionistischen Mittel im Raum. Im Verlauf dieser Recherche wurden daher Bezüge zwischen der japanischen Popkultur und dem Expressionismus erarbeitet. Nun sollen sie nochmals ergebnisorientiert zusammengeführt werden, um zu verdeutlichen, wo und wie sich expressionistische Konventionen und Effekte in der japanischen Popkultur mit den Verfahren des expressionistischen Stummfilms ganz direkt verbinden.

Daß im Manga ein besonderes Augenmerk auf die ‚seelischen Landschaften der Figuren‘ gelegt wird, schwingt in Scott McClouds Beobachtung ebenfalls mit, was sich mit dem Seelenlandschaftenstil verknüpft, wie er im Kapitel *Auf der Bewegungsspur der „Seelenlandschaft“* schon hinblicklich auf Tuschemaler wie Sesshū oder Tessai besprochen wurde. Unweigerlich formte dieser Stil im Westen den Expressionismus von Kandinsky und später den Abstract Expressionism, während er heute noch in sowohl Manga und Anime als auch in den die japanische Popkultur reflektierenden musealen, also hochkulturellen Kunstwerken von Murakami Takashi wiederzufinden ist.

Diese Seelenlandschaften<sup>2</sup> sind, wie Jens Thiele meint, essentiell für den expressionistischen Stummfilm. Daran schließt sich der von ihm angewandte Begriff der ‚Psychographik‘<sup>3</sup> an. Dieser assoziiert die Schattenlandschaften Lotte Reinigers, aber vor allem Robert Wienes CALIGARI, als er auch für das Manga geltend gemacht werden kann.

Hinblicklich des Vergleichs der Stilkonventionen von Expressionismus, expressionistischem Stummfilm, Manga, Anime (und Game) spielt außerdem Hermann Warms programmatische und immer wieder gern zitierte Äußerung zum expressionistischen deutschen Kino, zu CALIGARI eine Schlüsselrolle:

---

<sup>1</sup> MCCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 141.

<sup>2</sup> THIELE Jens: Die dunklen Seiten der Seele: DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1920). In: FAULSTICH Werner, KORTE Helmut (Hg.): Fischer Filmgeschichte. Band 1. Von den Anfängen bis zum etablierten Medium 1895-1924. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1994. S. 349.

<sup>3</sup> Ebd. S. 347.

„Das Filmbild muß Graphik werden.“<sup>4</sup>

Der Film wurde Graphik und genau dies rückt ihn an die Wurzel des graphischen Felds von Manga, Anime (und Games). Zumal die Strategie, daß der expressionistische Stummfilm auch auf dem internationalen Markt Erfolg haben würde, gerade mit dieser Forderung eingelöst wurde. CALIGARI ist einer der erfolgreichsten internationalen Filme seiner Zeit.<sup>5</sup> Und gerade in Japan war CALIGARI hochgradig bekannt. So gab es für diesen ‚großen Hit‘ innerhalb der immer wieder abgehaltenen Benshi-Wettbewerbe (Kapitel 2) eine reine Tonbearbeitung für die Bühne. Sie ging mit einem mit sieben Stimmimitationen begabten Filmvorführer auf Tournee.<sup>6</sup> Durch seine extreme Stilisierung wirkt CALIGARI wie ein bewegliches expressionistisches Gemälde der *BRÜCKE* oder des *BLAUEN REITERS*. Der Film kommt wie ein animierter Holzschnitt<sup>7</sup> daher. Damit ist eine weitere wesentliche Übereinstimmung zwischen japanischen Manga, Anime, Computerspielen und dem expressionistischen Stummfilm gefunden. Im stilistischen Beziehungsgeflecht von Manga, Anime und Computerspielen liegt eine oftmals auf den Prinzipien des Graphischen, vornehmlich des Holzschnittes, beruhende Ästhetik vor (siehe Kapitel 1. *Medienplattform Ukiyo'e: Eine Stillinie in den Expressionismus und in die Ästhetik von Manga, Anime, (Game)* – was noch Anime wie SAMURAI CHAMPLOO, MILLENNIUM ACTRESS usw. experimentell und selbstreflexiv aufgegriffen haben.

Diese Holzschnittartigkeit im Expressionismus beruhte, wie erwähnt, auf der Auseinandersetzung der expressionistischen Künstler, zum Beispiel der *BRÜCKE*, mit dem druckgraphischen Werk des Künstlers Edvard Munch.<sup>8</sup> Hier interessierte jedoch mehr das Expressive als das Dekorative in der japanischen Kunst, die, wie bereits Sesshūs monochromes Ausnahmewerk des SHŪTŌ SANZUI ZU/FUYUKEI ZU (WINTERLANDSCHAFT zeigte, durchaus in verschiedenen Gattungen und Tendenzen wie im Sumi'e, also nicht nur im Ukiyo'e (das allerdings vom Sumi'e beeinflusst worden ist) ausschlaggebend war. Der durch den Japonismus geformte Expressionismus – es wurde in Kapitel 1.4.5. davon gesprochen, daß expressionistische Graphiker wie Alfred Kubin aus den japanischen Ästhetiken schöpften – hat sich daher nicht nur im ureigenen Bereich der Bildenden Kunst sichtbar gemacht, sondern transmedial bedeutende Spuren in der populären Kultur, im Film und später im Comic hinterlassen. Er hat sich neue Medien gesucht. Der mediale ‚Shift‘ im Filmzeitalter war ausschlaggebend hierfür und dort verband sich der Expressionismus dann wieder mit dem Dekorativ-Ornamentalen, dem Jugendstil/Art Déco (siehe zum Beispiel Kapitel 3.1.3.).

---

<sup>4</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 27.

<sup>5</sup> BORDWELL David, THOMPSON Kristin: Film Art. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico, Milan, Montreal, New Delhi, Paris, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Companies, Inc., 1997. S. 450.

<sup>6</sup> RICHIE Donald: A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2005. S. 21.

<sup>7</sup> BORDWELL David, THOMPSON Kristin: Film Art. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico, Milan, Montreal, New Delhi, Paris, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Companies, Inc., 1997. S. 451.

<sup>8</sup> ARNOLD Alice Laura: Gegen das Dekorative - im Dialog mit der internationalen Moderne. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 27.

Insbesondere der Manga-Experte Yoshimura Kazuma von der Seika Universität betonte im Interview,<sup>9</sup> daß es eine Manga-Form vor der Industrialisierung gibt und vor allem die des heutigen Manga nach der Industrialisierung. Dies erklärt, warum gerade das Manga, vor allem die Arbeiten Tezuka Osamus (Kapitel 3), besonders filmisch aussehen. Das Kino ist letztlich das entscheidende Moment für die Entwicklung der Ästhetik des modernen Manga gewesen. Damit ist das moderne Manga ohne den Impetus des filmischen (Expressionismus) nicht denkbar – die folgenden Unterkapitel werden nun die expressionistischen Konventionen und Effekte zusammenfassen:

### *5.1. Der Umgang mit Schwarzweiß und das Spiel mit Positiv-Negativformen*

Schon die bereits beschriebene Tuschemalerei – Suibokuga/Sumi'e – spielt mit *inyō*, den männlichen Aspekten der schwarzen Tusche und den weiblichen des weißen Papiers. Scott McCloud exemplifiziert darüber hinaus anhand des berühmten Hokusai-Druckes KANAGAWA OKI NAMI URA (DIE GROSSE WELLE VOR KANAGAWA/DIE WOGGE, eine der SECHSUNDDREISSIG ANSICHTEN DES FUJI (zwischen 1830 bis 1836), die Darstellung des negativen Raumes. Die Woge teilt das Bild exakt in die zwei Hälften des Yin- und Yang-Symbols.<sup>10</sup> So ist das Negativ die Welle, der hellere Himmel das Positiv, ein Nicht-Raum, der dem todbringenden Meer gegenübergestellt ist. Gerade die Künstler der *BRÜCKE* ließen mit ihrem zu Beginn hochdramatischen „Spiel mit positiven und negativen Formen und der dekorativen Flächigkeit“ in ihren Arbeiten Stileinflüsse der japanischen Kunst erkennen, worauf Janina Dahlmanns in ihrem Beitrag im Katalog *BRÜCKE UND BERLIN. 100 JAHRE EXPRESSIONISMUS* verweist.<sup>11</sup>

So ist es nicht verwunderlich, daß dies Spiel mit den Positiv-Negativformen (siehe auch Kapitel 1.1.3., 1.2.6.) zeitversetzt nach der expressionistischen Phase in der Bildenden Kunst auch seinen Weg in den expressionistischen Stummfilm gefunden hat.

Als Paradigma steht dort vor allem die berühmte, bildliche Positiv-Negativverdrehung in Murnaus *NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS* (1922).<sup>12</sup> In der außerdem in Zeitraffer aufgenommenen Kutschfahrt verwendete Murnau das nicht entwickelte Negativ. Das ist auf der allegorischen Ebene natürlich eine ins Material eingeschriebene Fahrt in die totale Negativität, in die der Regisseur sein Publikum mitnehmen möchte, denn die Kutsche bringt ihr armes Opfer direkt zur Burg des Bösen, zu *Graf Orlok*, zu *Nosferatu* (Max Schreck). Ein merkwürdig verfremdeter Eindruck – zumal für den damaligen Zuschauer – gesellt sich zu der ohnehin der Wirklichkeit abgezogenen Farbe. Zwar sind die Konturen wiedererkennbar, aber die Schattierungen nicht mehr den realen Gegebenheiten zuzuordnen. Hell und Dunkel sind verkehrtherum, die Welt steht Kopf.

---

<sup>9</sup> Interview mit Prof. Yoshimura Kazuma am 08. Oktober 2005 von 12 Uhr bis 13 Uhr, Seika-Universität, Kyōto.

<sup>10</sup> McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994, S. 90.

<sup>11</sup> Vgl.: DAHLMANN Janina: Die Anfänge der Brücke im Zeichen der Stilkunst um 1900. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 20.

<sup>12</sup> BERG Jan: Nosferatu - Eine Symphonie des Grauens. In: Thomas Koebner (Hg.): Filmklassiker. Band 1. 1913 - 1946. Stuttgart: Verlag Phillip Reclam jun., 1995, 2001. S. 68.

Dieser drogenschwangere Eindruck assoziiert später das permanente, somnambul-seltsame Zwielficht in Carl Theodor Dreyers Meisterwerk VAMPYR – DER TRAUM DES ALLAN GRAY (1932), in dem die Wirklichkeit sich in ein beklemmendes Traumreich entzieht, das unter das Diktat der Vampirin gefallen ist. Erzeugt wird erneut, wie immer wieder im Anime beobachtbar, ein Seheindruck wie unter Glas, ein Folienschleier. Am Ende von VAMPYR weiß man, es ist der Blick des Helden, der unter dem gläsernen Sargdeckel entschwimmt, weil er sich darunter selbst sieht und uns dorthin mitgezogen hat. Eine subjektivierte Todesvision, an welcher der Rezipient partizipiert.

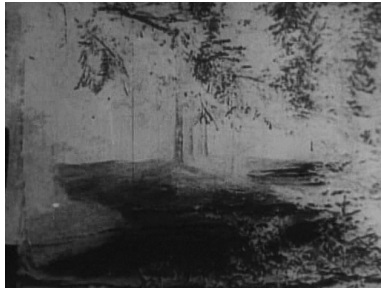


Abbildung 1a

Verdrehung von Schwarzweiß im Manga. Dort ist sie ein gern verwendeter Kopiereffekt, der in besonders emotionalen, spannungsreichen und dramatischen Situationen Anwendung findet. Oftmals sind das Momente – auch das ist eine

Murnaus

Helldunkelverdrehung in der Kutschfahrt (Abb. 1a) entspricht vor allem der



Abbildung 1b

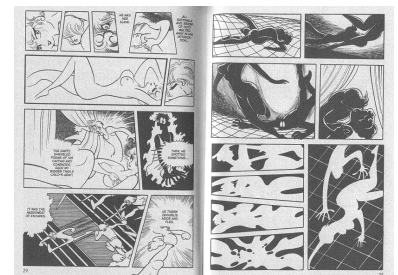


Abbildung 2

Anlehnung an das NOSFERATU-Paradigma – des Schreckens, Entsetzens. Zum Beispiel in dem Manga MONSUTĀ,<sup>13</sup> wo das dramatische Bild des anonymen weinenden Kindes mit der Kopfbinde, das Dr. Tenma operiert hat, in seiner Schwarzweißumkehrung und mit dem Schattenumriß des Doktors zusammenfließend, zum Emblem bild der ganzen Serie gemacht

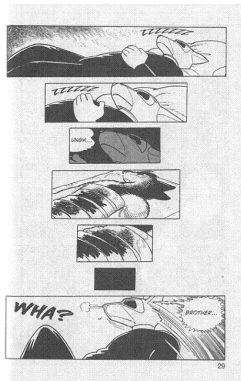


Abbildung 3

Tenma hat durch die Rettung des Jungen Johann tatsächlich das Monster in ihm hervorgeholt.

Dieses Umkehrverfahren ist also in vielen Manga zu sehen und dazu in der desaturierten Farbigkeit im ‚CG‘-Film FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN, in einer Szene, wo die gespenstisch weiß fluoreszierenden Bäume an die Kutschfahrt durch den Wald in Murnaus NOSFERATU erinnern (Abb. 1b), nur, daß das Gefährt nun ein futuristisches Motorrad ist – allerdings auch so rasend schnell wie die Zeitraffer-Kutsche. Darüber hinaus hat die fahle Textur dieser Computersimulation immer noch eine wiedergängerisch-unheimliche Qualität.

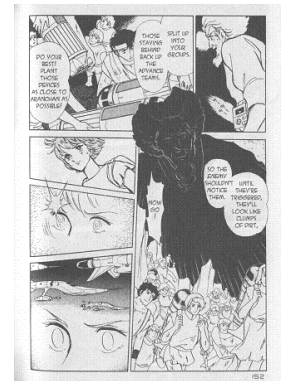


Abbildung 4

<sup>13</sup> Vgl.: URASAWA Naoki: Monster. Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2002.S. 104. Sowie die Rückseite des Impressums, der letzten Seite aller Bände dieser Serie.



Wiederum Tezuka Osamu transformiert in CHIKYŪ WO NOMU ein gewaltsames Liebesspiel zwischen Mann und Frau gleich wieder zurück in ein Spiel mit *inyō*, wo das weiße, weibliche Prinzip über das gerasterte schwarze Koma gelegt ist (Abb. 2).<sup>14</sup> Mitunter setzt Tezuka diese



Abbildung 5

völlige Schwärze getaucht ist, während das *mahaku*, der äußere Rahmen, das Volumen des Subrahmens für sich beansprucht. Wiederum lässt Takemiya Keiko in ANDROMEDA SUTŌRĪZU (Abb. 4)<sup>16</sup> eine Figur

Schwarzweißumkehrung ganz metastrukturell auf der reinen Panelebene fort, so auch hier in dem Band TAIYŌ HEN aus dem HI NO TORI-Zyklus (Abb. 3),<sup>15</sup> wo das meist weiße innere Panelfeld am Ende in

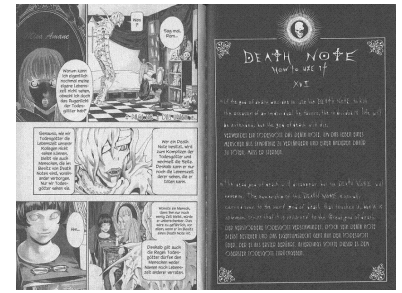


Abbildung 6a



Abbildung 6b

titanengleich und schwarz über eine weiße Menschenmenge ragen, wobei – wie beim Emblembild von MONSTER – die Umrißlinien der schwarzen Figur in Umkehrung von positiv und negativ weiß statt schwarz sind. Auf dieselbe Weise verfährt Yamato Waki in ihrem ASAKIYUMEMISHI-Manga. Die weiße



Abbildung 7

Kontrast zu diesem eher gefühligen Beispiel noch zwei aus der Manga-

Umrißlinie wirkt eher japanisiert fließend, wie auch die statt schwarze nun weiße Schrift auf schwarzem Panelhintergrund (Abb. 5).<sup>17</sup> Im

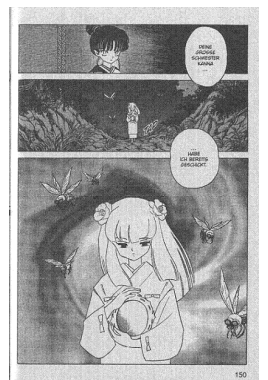


Abbildung 8

Serie DEATH NOTE, wo der erschreckt-staunende Gesichtsausdruck eines Mädchens (*Misa Amane*) von Positiv in Negativ umgekehrt ist (Abb. 6a),<sup>18</sup> sowie aus Band 12 (Abb. 6b),<sup>19</sup> wo dieses Verfahren einen der dramatischsten Höhepunkte der Serie kennzeichnet.

Ein letztes Beispiel (unter vielen anderen) für die Umkehrungsverschattung von normalerweise völlig weißen Flächen ist außerdem in einer Szene im Manga INU YASHA zu verfolgen, in welcher der eigentlich ganz weiße Dämonenbruder der Hauptfigur *Inu Yasha*, *Sesshomaru*, eingeführt wird, indem er gerade aus einer Laune heraus einen Menschen mit der eigenen Pranke köpft. Seine Gestalt ist dabei von einer feinen weißen Umrißlinie umgeben, vollkommen

<sup>14</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: Swallowing the Earth. Gardena, California: Digital Manga Publishing, 2009. S. 28-S. 29.

<sup>15</sup> TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 11. San Francisco: Viz Media, 2007. S. 29.

<sup>16</sup> TAKEMIYA Keiko: Andromeda Stories. Band 3. New York: Vertical Inc., 2008. S. 152.

<sup>17</sup> Vgl.: YAMATO Waki: The Tale of Genji. Stars. Part Two. Band 2. Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 80.

<sup>18</sup> Vgl.: ŌBA Tsugumi, ŌBATA Takeshi: Death Note. Band 4. Hamburg: Tokyopop, 2007. S. 52-S. 53.

<sup>19</sup> ŌBA Tsugumi, ŌBATA Takeshi: Death Note. Band 12. Hamburg: Tokyopop, 2008. S. 62-S. 63.

schattengeschwärzt – genau wie das aus dem enthaupteten Hals des Opfers hervorsprudelnde schwarze Blut.<sup>20</sup>

Selbst im farbigen Anime findet das Darstellungsmittel der Positiv-Negativumkehrung statt. Berühmt geworden ist sie im Anime SHINSEIKI EBANGERION, wo die drogenschwangere Umdrehung der Farben im wie bei Murnau einfach verwendeten Filmnegativ erneut einen psychedelischen Effekt hinterläßt und eine Stimmung der dramatischen Irritation evoziert (hier **Abbildung 7** aus dem SF-Meka-Anime-Spielfilm CHŌ JIKŪ YŌSAI MAKUROSU: AI OBOETE IMASU KA (THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE? Regie Kawamori Shōji, 1984).

Der konsequenteste Umgang des Spiels mit Positiv- und Negativformen ist jedoch weiterhin das reine Schwarzweiß im expressionistischen Stummfilm und im japanischen Manga.

Auf die Frage, ob die Tatsache, daß Manga, wie die expressionistischen Stummfilme, in den meisten Fällen schwarzweiß daherkommen und dies eine ganz bestimmte Ästhetik, Atmosphäre und Art mit dem Stoff umzugehen mit sich brächte, gingen die japanischen Experten, so zum Beispiel Ōgi Fusami von der Chikushi Jogakuen Universität in Fukuoka bei der Bitte, diese zu beschreiben, sofort auf die Haare von Manga-Figuren ein. Sonach antwortete auch Yoshimura Kazuma von der Seika-Universität Kyōto:

„Im Shōjo-Manga ist die Haarfarbe wichtig. Weiße Haare bezeichnen wie hier in KAZE TO KI NO UTA, (... von Takemiya Keiko, die Verf., ...) das Blonde.“<sup>21</sup>

Besonders im Manga, so betont Ōgi Fusami, gelten diese blonden Figuren als leichtherzige Sanguiniker, die Verpflichtungen nicht besonders Ernst nehmen und allzu oft unmoralisch erotische Interessen hätten. Damit besitzen die Schwarzweißzuordnungen, wie im expressionistischen Stummfilm, dort eine allegorisch/denotative Ebene. Beispielsweise konzentriert sich der achte Band von DEATH NOTE auf die hochbegabte Ermittlerfigur des kindlichen *Near*, der eine weiße, amerikanische Variante seines gescheiterten Vorgängers, des schwarzen *Ryuzaki*, ist, der gegen den bösen *Light* ermittelt – *Light* aber ist auch eine Lichtmetapher, wogegen die Welt der Todesgötter, mit der er verbandelt ist, schwarz, zackig, expressiv daherkommt.

Damit gibt es Abarten von negativem Weiß im Manga, genauso wie im CALIGARI-Film, wo gemalte weiße Schatten im Kerker böse spitzwinklig auf den Gefangenen in ihrer Mitte zulaufen. Auch Murnaus weißer Wald im *Land der Phantome*, der Positivabdruck auf dem Negativ, wirkt geisterhaft und bedrohlich. In seinem TABU ist die weiße Figur des Priesters *Hitu* der böse Schatten, der dem Liebespaar überallhin folgt und schließlich den jungen *Matahi* gnadenlos in den Wellen umkommen läßt.

In Rumiko Takahashis INU YASHA zeigt sich *Inu Yashas* ebenso weißhaariger Bruder *Sesshomaru* mit den weißen Beinkleidern und angetan mit dem opulenten weißen Wolfsfell ihres getöteten Dämonenvaters als zwiespältig schöne und weiße Figur.<sup>22</sup> Weißes Nichts

<sup>20</sup> Vgl.: TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 2. Köln: Egmont Verlag, 2003. S. 65.

<sup>21</sup> Vgl.: Interview mit Prof. Yoshimura Kazuma am 08. Oktober 2005 von 12 Uhr bis 13 Uhr, Seika-Universität, Kyōto.

<sup>22</sup> TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 2. Köln: Egmont Verlag, 2003.S. 66-70ff.

verdichtet sich im Spiegel der Begleitfigur *Kanna* (**Abb. 8**),<sup>23</sup> die von dem ultimativen Bösen in dieser Manga-Serie namens *Naraku* erschaffen wurde, und ihre Opfer in diese sinnlose Weiße einsaugen und bannen kann.

Für die Manga-Figuren und die fiktionale Welt, die sie umgibt, gilt außerdem, was Rudolf Arnheim 1932 in seinem FILM ALS KUNST über den „Wegfall der Farben“<sup>24</sup> beim Schwarzweißfilm festgestellt hat. Der Filmbesucher, oder Manga-Rezipient

„... revoltiert nicht gegen die Welt, in der der Himmel dieselbe Farbe hat wie ein Menschengesicht, er akzeptiert eine schwarzgrauweiße Fahne als eine schwarzrotgoldene, einen schwarzen Mund als einen roten, weißes Haar als blondes.“<sup>25</sup>

Es ist die gleiche Beobachtung, welche schon die Manga-Experten gemacht haben.

Das Schwarzweiß an sich ist im Film noir jedoch weniger hart als im expressionistischen Stummfilm oder im Manga (wobei auch Subtilisierungstechniken wie die Schraffur, die Rastertechnik, die *zuihitsu*-artig fließende Feder- oder Pinseltechnik, überhaupt das Skizzenhafte und die Verwendung von Bleistift, Zeichenstift bis Tinte Ausdifferenzierungen auch hier möglich machen). Die Arbeit mit Graustufen, die in der Tuschemalerei, wie gesagt, als *nōtan* bezeichnet wird, findet sich dagegen vor allem in frühen Anime, so den frühen Anime-Propagandafilmen, die in reizvollen Graustaffelungen ästhetisiert sind. Da es eine ähnliche Darstellungsweise bei Murnau gibt, und er mit dem Japonismus vertraut war, kann man, wie erwähnt, annehmen, daß er das Konzept der Graudifferenzierungen aus der japanischen Ästhetik auf den expressionistischen Stummfilm übertragen hat und dadurch filmisch machte. In DER KNABE IN BLAU (1919) übernahm er so das *kakemono*-Format der Tuschezeichnung, das die Vertikalkonstruktion des Bildes unterstützt.<sup>26</sup> Man müsse die schwarzweißzeichnende Kamera wie einen Stift behandeln,<sup>27</sup> äußerte er sich zudem, worin sich das Konzept der japanischen Tuschemalerei und der Bewegungsübertragung verwirklichte, welches wiederum schon den Immersionsgedanken des Computerspieles in sich beherbergt. Murnau verfuhr mit der Kamera wie Rembrandt oder die Künstler der Tuschemalerei mit sepiagetränkten Federn, Pinsel oder Aquatinta. Dieser Kamera-Zeichenstift wird wie im Manga zur „schwarzweißen Abstraktion“<sup>28</sup> geführt, zumal Murnau in einigen Fällen seine Filmarbeit tatsächlich zur Karikatur,<sup>29</sup> zum „Holzschnitt“<sup>30</sup> gerinnen läßt. Seine in DER KNABE IN BLAU verwendete Zierleiste ist verfolgbar bis in die Traditionen japanischer Malerei; wie dort steht bei ihm die Betonung der „Zweidimensionalität“ im Vordergrund, die ein Künstler wie Murakami Takashi später in seinem SUPERFLAT MANIFESTO reflektiert.

---

<sup>23</sup> TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 15. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 150ff.

<sup>24</sup> ARNHEIM Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2002. S. 30.

<sup>25</sup> Ebd. S. 30.

<sup>26</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 93.

<sup>27</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. 267.

<sup>28</sup> GRAFE Frieda: Der Mann Murnau. Eine kommentierte Biografie. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 125.

<sup>29</sup> Ebd. S. 90.

<sup>30</sup> Ebd. S. 92.

In diesem Spiel von Schwarzweiß ist also eine der wesentlichsten übereinstimmenden expressionistischen Konventionen festgehalten.

#### 5.1.1. Die Schwarze Linie

Dominant ist das Helldunkel und seine Schattenspiele (Kapitel 1.2.6., 1.3.1ff, 2.2.ff). Verweisen im Film noir schon Titel wie DARK PASSAGE, CLASH BY NIGHT, PHANTOM LADY, WHILE THE CITY SLEEPS, THE NIGHT OF THE HUNTER, THE BIG SLEEP, HE WALKED BY NIGHT, NIGHT AND THE CITY, THE BIG NIGHT, THE DARK MIRROR oder SUNSET BOULEVARD auf sein nächtig-verdunkeltes Programm und auf seine Verbundenheit mit dem Expressionistischen, beziehen sich nun zum Beispiel ganz direkt Anime-Serien wie NOWĀRU (NOIR Regie Mashimo Kōichi, 2001) darauf; eine Serie, die neben der Verbindung im Titel auch immer wieder mit dem noirischen ‚Low Key‘ arbeitet.

Eine der vielen Helldunkelkonventionen in der japanischen Popkultur steht besonders eng mit dem Figurenausdruck als Sichtbarmachung seelisch-psychischer Vorgänge in Manga und Anime in Zusammenhang (siehe dazu auch Kapitel 2.4.1.2.). Und das ist das Aufzeigen von Dämonie und Besessenheit sowie anderer dunkler Vorgänge des Inneren durch das Schattigwerden der Augen.

Da ist zum Beispiel das Horror-Manga TOMIE (Kapitel 1.2.1.). Der Blick der gleichnamigen Femme fatale-Hauptfigur verschattet sich, wann immer sie ihre teuflischen Pläne schmiedet oder einfach ungehalten ist über eine Entwicklung, die nicht ihren extravaganten Wünschen entspricht. Sehr häufig läßt sich der Augenverschattungseffekt außerdem im Vampir-Manga HERUSHINGU (HELLSING,<sup>31</sup> 1997-2008) beobachten; sowohl bei der Hauptfigur *Alucard* und den Nebenfiguren als auch bei ihren Widersachern und Gegnern.<sup>32</sup> Gleichfalls verdunkelt sich der Blick von Figuren zuvorderst im Jungen-Manga und -Anime, zum Beispiel in ONE PIECE, das kein Horror-Stoff ist. So von *Monkey D. Ruffy*, der Piratenhauptfigur mit den Kräften der *Gum-Gum-Frucht*. Typisch ist sein Blick von unten nach oben, der dabei halb unter seinem Strohhut versteckt hervorschaut. Dieses Hut-Detail teilt er sich jedoch wieder mit *Alucard*, dem Vampir-Vampirjäger, und dessen breitkrepiger Kopfbedeckung, die noch prädestinierter für diesen Verschattungsstil ist. Die Verdunkelung des Blickes drückt bei *Monkey D. Ruffy* zumeist seinen gerechten Zorn über das Anderen angetane Unrecht aus; er ist dann kurz vor dem inneren Bersten, sodaß diese Situationen oft zwangsläufig in den offenen Kampf übergehen.<sup>33</sup> Das gleiche gilt für seine Mitstreiter *Sanji*, *Nami*, *Lorenor Zorro* oder Figuren wie *Peruh*, der obendrein eigentlich immer dramatisch gemalt-umrandete Augen hat,<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> HIRANO Kōta: Hellsing. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004., HIRANO Kōta: Hellsing. Band 2. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2005., HIRANO Kōta: Hellsing. Band 3-5. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004., HIRANO Kōta: Hellsing. Band 6ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2005.

<sup>32</sup> Vgl.: HIRANO Kōta: Hellsing. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004. S. 3., S. 6, S. 18, S. 22-S. 25, S. 27, S. 34, S. 55, S. 59, S. 67, S. 69, S. 106-S. 107, S. 112ff.

<sup>33</sup> Vgl.: ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 8. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 64., ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 17. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002. S. 126.

<sup>34</sup> ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 31., ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 106., ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 9. Hamburg: Carlsen

wie auch *Lorenor Zorro* oder *Gin*, sehr oft tiefe Augenschatten aufweisen, die bei *Gin* noch durch seine schwarzweißgestreifte Kopfbedeckung betont werden.<sup>35</sup> Ähnlich werden die Figur *Naruto* (in den gleichnamigen Manga- und Anime-Serien), der ohnehin über die Ninja-Schattentechnik verfügt,<sup>36</sup> oder die Dämonin *Pai* aus *SAZAN AIZU (3X3 AUGEN)*,<sup>37</sup> 1989-2003) in ähnlichen Momenten des inneren Überkochens inszeniert. *Pai* hält ihr loderndes drittes Auge zumeist hinter ihrer Ponyfrisur verborgen, doch in dramatischen Augenblicken verdunkeln sich ihre Augen und noch mehr die ihres Beschützers, ihres sogenannten *Wu* namens *Yakumo Fuji*, der seine Seele an sie verloren hat und nun ein in sie verliebter lebender Toter mit einem Dämonenmal auf der Stirn ist.<sup>38</sup> Derlei Stimmungsumwölkungen und dramatische Augenschatten sind außerdem immer wieder auch in der Dämonen-Manga-Serie *SENGOKU OTOGIZŌSHI INU YASHA* zu beobachten, besonders wenn *Inu Yasha* sich vollkommen in einen dunklen Dämon verwandelt.<sup>39</sup>

*Detektiv Conans* Augen/Brillengläser verschatten sich indes in *MEITANTEI KONAN* (Kapitel 1.4.1ff), wenn er einen Verdacht hat, oder er mit verstellter Stimme im Schatten des unfähigen Detektivs *Akechi Kogoro* heimlich dessen Fälle deduziert, oder sich *Conans* Gedanken über seinen eigenen mysteriösen Fall brütend verdüstern, da *Conan* als Pubertierender plötzlich wieder in den Körper geraten ist, den er als kleiner Junge besaß.<sup>40</sup> Auch verschatten sich in den Kriminalfällen von *Conan* diabolisch die Augen der Täter – oft in Verbund steiler, expressiver Untersichten –, sobald sie als Bösewichte entlarvt sind.

Die Verdunkelungseffekte der Augen stehen also für Stimmungen, die auf einer sich schwärzenden Linie ausbalanciert werden, die kurz vor dem Zerreißen ist. Sie können des weiteren Überraschung, Erschrecken, düstere Prophezeiungen,<sup>41</sup> aber auch Wut/Empörung<sup>42</sup> und vor allem Besessenheit andeuten.<sup>43</sup> Sie signifizieren aufkeimenden Zorn wie bei *NARUTO*, *ONE PIECE*, *INU YASHA* usw., die Konzentration und Verdichtung bei Kampfaction,<sup>44</sup> oder anders geartete Actionszenen, die, im Wortsinn, überkochen wie in der Serie *IRON WOK JAN!* mit einer Koch-Hauptfigur, die überdies durch ihre mit einem dicken klaren Strich umrissene

---

Verlag, 2001. S. 198, ODA Ei'ichirō: *One Piece*. Band 10. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 62, S. 67., ODA Ei'ichirō: *One Piece*. Band 19. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002. S. 96.

<sup>35</sup> Vgl.: ODA Ei'ichirō: *One Piece*. Band 8. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 78, S. 81, S. 84, S. 87, S. 91.

<sup>36</sup> Vgl.: KISHIMOTO Masashi: *Naruto*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 136-S. 137.

<sup>37</sup> TAKADA Yūzō: *3x3 Augen*. Band 1-9. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002., TAKADA Yūzō: *3x3 Augen*. Band 10-20. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003., TAKADA Yūzō: *3x3 Augen*. Band 21-31. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004., TAKADA Yūzō: *3x3 Augen*. Band 32-37. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005., TAKADA Yūzō: *3x3 Augen*. Band 38-40. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006., TAKADA Yūzō: *3x3 Augen*. Band 36. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005. S. 31.

<sup>38</sup> Vgl.: TAKADA Yūzō: *3x3 Augen*. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002. S. 46-S. 47., TAKADA Yūzō: *3x3 Augen*. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002. S. 86-87., TAKADA Yūzō: *3x3 Augen*. Band 12. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 122ff.

<sup>39</sup> Vgl.: TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 21. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 112-S. 113ff., TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 30. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 124-S. 125.

<sup>40</sup> Vgl.: AOYAMA Gōshō: *Detektiv Conan*. Band 4. Berlin: Egmont Verlag, 2002. S. 9, S. 86-S. 89, AOYAMA Gōshō: *Detektiv Conan*. Band 10. Berlin: Egmont Verlag, 2003. S. 6-S. 7, S. 14-S. 15ff.

<sup>41</sup> FUJII Hideaki: *The Devil Children*. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 97, S. 192.

<sup>42</sup> *MONKEY PUNCH: Lupin III. World's Most Wanted*. Band 9. Los Angeles: Tokyopop, 2000. S. 20-S. 21.

<sup>43</sup> UMEZU Kazuo: *Scary Book*. Band 1. Reflections. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2006. S. 40-S. 41.

<sup>44</sup> ISHIDA Ira, ARITŌ Sena: *Ikeburo West Gate Park*. Band 2. Hamburg: Carlsen Comics, 2006. S. 48.

Augenpartie besonders düster wirkt.<sup>45</sup> Die Augenverdunkelungen drücken Überraschung/Entsetzen,<sup>46</sup> Mysteriösität, dramatische Aufladung und Auratisierung aus<sup>47</sup> und stehen außerdem für die Sichtbarmachung von Verschlagenheit,<sup>48</sup> Intrige, versteckten Agenden oder Geheimnissen, wie auch – als Entsprechung – die sowohl dunkel als auch hell verspiegelten Gläser des skrupellosen Wissenschaftlers *Gendo Ikari* (Kapitel 4.3.1.) in NEON GENESIS EVANGELION. Kurz, die Verdüsterung des Blicks steht für eine andere Seite in Figuren, getrennt nur von einer dünnen schwarzen Linie, die, sobald überschritten, nun dramatische innere Vorgänge extrapoliert – ein Hauptmotiv des Expressionismus, das bereits u.a. in DER STUDENT VON PRAG und dem lebenden, dunklen Spiegelbild des Studenten *Balduin* ausgedrückt wurde.

Diese Konvention taucht auch im Anime auf. Mehr noch als im Manga, wo oft schraffiert wird, kommt sie dort, im Kontrast zu den Farben, als harter Schattenblock zum Vorschein, sodaß die Figuren oft aussehen, als hätten sie anstelle der Augen nur noch schwarze Augenhöhlen oder gar Augenklappen. Selbst im niedlichen POKEMON-Spielfilm MEWTU STRIKES BACK, namentlich bei der Erweckung des Klons *Mewtu*, kommt die dramatische Augenverschattung, sowohl bei dem Klon als auch bei den lauernd-berechnenden Wissenschaftlern, die ihn zu ihren bösen Zwecken erschaffen haben, zum Einsatz (**Abb. 9a-Abb. 9d**).

Dieser Dämoneneffekt gemahnt an ‚die dämonische Leinwand‘; vor allem abermals Conrad Veidts verschatteten Blick durch seine dramatisch geschminkten/gemalten Augen – in CALIGARI, aber auch in ORLAC usw.

Zur Schwarzsilhouette, aus deren Innerem nun glühende Augen hervorstechen, werden in der Anime-Serie SHĀMAN KINGU (SHAMAN KING, 2001-2002) indes die geister- und dämonenhaften Gegner, wenn sie in Erscheinung treten. Sogar in Miyazakis Klassiker MONONOKE HIME wird dies in Form sprechender, gigantischer Affen variiert, welche die Helden umzingeln (**Abb. 10a-Abb. 10b**). Bei diesen Beispielen handelt es sich also um die ganze Gestalt als Schatten/Verschattung, aus der nun die Augen in greller Farbe bedrohlich hervorglühen, anstatt verschattet zu sein.

Demzufolge sieht man also in fast jedem Manga die Arbeit mit expressionistischen, in extremen, deformierenden und in oftmals seltsamen Winkeln dargebrachten (Schlag-)Schatten, die psychologisierend über das Gesicht – von merkwürdig belebt scheinenden Objekten zurückgeworfen – in den Raum spielen, und die sich über den Weg des Film noir in dieser Pop-Formation eingefunden haben. Sie liegen damit ganz auf der schwarzen Linie.

Auf dieser Linie liegt auch die Konstruktion einer Nationalästhetik, die einerseits im deutschen Weimarer Kino durch Paul Wegener oder Robert Wiene aber auch durch Arthur Robisons SCHATTEN oder Lotte Reinigers Schattenrißfilme vertreten wurde, die sich dort aber

---

<sup>45</sup> Vgl.: SAIJŌ Shinji: Iron Wok Jan! Band 1-2. Fremont: ComicsOne Corporation, 2002. S. 7, S. 24-S. 25, S. 39, S. 42- S. 43, S. 73-S. 73, S. 79, S. 130ff.

<sup>46</sup> OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 1. Stuttgart: Dino Verlag, 1997. S. 34., OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 3. Stuttgart: Dino Verlag, 1997. S. 92.

<sup>47</sup> BURONSON, HARA Tetsuo: Fist of the North Star. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003. S. 16.

<sup>48</sup> MONKEY PUNCH: Lupin III. World's Most Wanted. Band 9. Los Angeles: Tokyopop, 2000. S. 158, S. 160.



gleichzeitig ästhetisch bereits mit den Ukiyo-e Schattenrißbildern/Katagami (Kapitel 1.2.6) überkreuzt, und andererseits in Japan und seiner Popkultur, wo sie in der Stummfilmzeit von für die japanische Filmästhetik so prägenden Literaten wie zum Beispiel Tanizaki Jun'ichirō oder Kawabata Yasunari usw. ausging.

Auffallend bleibt die Flächigkeit in der Verschattung, die im expressionistischen Stummfilm – statt plastischer Effekte –,



Abbildung 9a

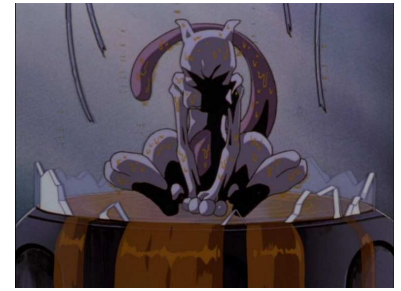


Abbildung 9b

weiterverfolgt wurde; jedoch das Manga nun, anstatt auf das Ukiyo'e, eher auf das filmisch weiterentwickelte „Low

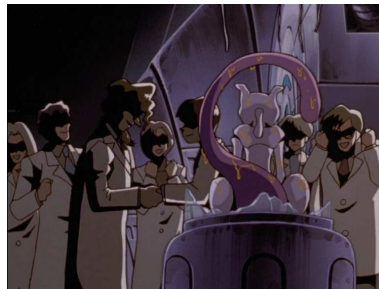


Abbildung 9c



Abbildung 9d

Key' zurückgreift. Die Beleuchtung im Manga ist daher ausgefeilter als im traditionellen Holzschnitt und imitiert damit die größtenteils expressionistischen Verfahren der Filmbeleuchtung, die es in den Ukiyo'e eben noch nicht, auch nicht in den Gespensterdarstellungen, so gegeben hat. Dieses Filmlicht ist denn auch, selbst wenn es sich wie



Abbildung 10a



Abbildung 10b

zuvorderst bei Mizuki Shigeru um Motive und Themen handelt, die sich auf die nationalen Gespensterdarstellungen stützen, internationalisiert worden, womit wieder ebenfalls Mizukis global erweiterte Themenkreise in der Mythenforschung – respektive des *Dr. Faust* und *Mephisto* – korrespondieren. Schließlich befindet sich besonders das Werk Mizukis auf der Nahtstelle von Kamishibai und Benshi-Stummfilmkino (Kapitel 2.1.1., 3.2.1.).

Ausdruck der schwarzen Linie sind, tautologischerweise, auch alle Arten der Linienführung im Manga. Wie bei Mizuki und anderen Gekiga-Zeichnern zu sehen, haben sich die Methoden der Linienführung dort sehr ausdifferenziert. Was Rudolf Kurtz in Bezug auf den expressionistischen Stummfilm – wie in Kapitel 2.1.2., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3. und 3.3. erarbeitet – als „Verwendung gefühlsbelasteter Linien“ bezeichnet,<sup>49</sup> hat sich vor allem in der „subjektiven Energielinie“<sup>50</sup> des Gekiga manifestiert.

<sup>49</sup> KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 123.

<sup>50</sup> KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005. S. 239.

Energielinien (*dōkōsen*) sind vom Stummfilm über das Kamihibai auf das Manga übertragen worden. Hinzu kommen im Manga die Effektlinie (*kōkasen*) und die Bewegungslinie (*dōsen*), die durch ihre Strichführung deutlich das Bild färben, verdunkeln, je mehr sie zum Einsatz gebracht sind. Dabei sind wieder vor allem die Energielinien Licht- und Schattenlinien, da sie als Seelenschrägen im Dekor des expressionistischen Stummfilms, laut Kurtz als ebenso schattengebende Mittel im Raum zu dessen Stimmungsbild beitragen – und auch zu dem der darin befindlichen Figuren. Vor allem die Energielinie im Manga ist demnach ‚gefühlbelastet‘, denn sie ist dazu erkoren, jede Art von Energie, auch die gefühlshafte, seelische, zu transportieren. Sie dient, als Spielart der Verschattung dazu, das Geschehen im Manga/Gekiga sowie Anime zu emotionalisieren. Die schwarze, oder im Sinne der Positiv-Negativumkehrung weiße Energielinie ist somit eine weitere Instanz bei der Erzeugung von expressionistischen Seelenlandschaften im Manga (und Anime).

Überhaupt ist die schwarze Umrißlinie wie in expressionistischen Gemälden sowie dem japanischen Holzschnitt im Manga und Anime konstituierend, und gerade das Mädchen-Manga hat eine große Virtuosität entwickelt, wie diese sich als seelisches Gleiten, das sich schon in den Nuancen sich wellender Haare oder fließender Stoffe und Kleider entäußern kann, in die Weiße des Bildraumes verflüchtigt und von dort wieder aufgebaut zurückkehrt.

Auch die Rasterfolienästhetik, die zur eigentlichen Domäne des Shōjo-Manga gehört, dient der emotionalisierenden Verschattung. In INU YASHA Band 29 – eine Manga-Serie, die, wie bei vielen Takahashi Rumiko-Manga, beide Geschlechter adressiert – wird die Rasterfolie zum Beispiel, wie so häufig, für das Erröten eingesetzt.<sup>51</sup>

Schon das Nō mit den Gesichtern hinter weißen Masken wußte das Gesicht so kontrastreich wie möglich aus der Dunkelheit herauszuschälen; später war es die weiße Stummfilmschminke, so in CALIGARI oder ORLACS HÄNDE, die dies als gespenstisch expressionistische Inszenierung in der filmischen Dunkelheit umsetzte, um dann wieder als *ankoku butō*, das – wie in Kapitel 3.3. zu sehen – als ‚Tanz der Finsternis‘ in der gleichzeitigen Zeitgeistströmung des Gekiga aufgegriffen wurde, widergespiegelt zu werden.

Außerdem wurde in Kapitel 3.1. bereits der schwarze ‚Flashbackcode‘ angesprochen, der eine Konvention der Nacherzählung im Manga ist – in Anime und Game (zum Beispiel in ROGUE GALAXY in der ‚Cut Scene‘ vor dem Höhepunkt und Übergang zum Kapitel 9: *Edens Geheimnis*, als sich bei der Haupt-Spielfigur *Jaster Rogue* seine wahre Identität als auserwählter Nachkomme des legendären *Sternenkönigs* offenbart) wird dies meist mit monochromen, sepiagefärbten oder desaturierten Szenen übersetzt. Auch diese Darstellungsart des ‚Flashbacks‘ im Manga ist eine Konvention auf der schwarzen Linie, denn sie betrifft die Gestaltung des Hiatus, die Gestaltung der Linie, des Spaltes zwischen den Panels (*mahaku*). So sieht man, auf der Spur dieser schattierenden Konvention, zum Beispiel wieder im Manga ONE PIECE *Namis* oder *Sanjis* gefühlvolle Geschichte schwarz unterlegt.<sup>52</sup> Noch psychologisierter kommt das

---

<sup>51</sup> TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 29. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 165.

<sup>52</sup> ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 61- S. 104., ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 9. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 111, S. 164.



schwarze *mahaku* jedoch im Manga DEATH NOTE daher, wo es auch die Bösartigkeit und Dramatik der entsprechenden Situationen hervorhebt.<sup>53</sup>

Schlußendlich sind als Ausdruck auf der schwarzen Linie die monochromen Effekte, das Sepia, das schon der Stummfilm kannte und meist bei Tagesaufnahmen benutzte, zu betrachten, die in ihrer Entsprechung zum Manga, Anime und Game an bestimmten erzählerischen Wendepunkten auftreten. Die Beispiele reichen, von Walt Disneys Zeichentrickfilmen ausgehend, bis zu NARUTO u.a., wo diese monochromen Stile als Rudiment des Expressionistischen, Stummfilmischen, weil Vergangenem fungieren – wenn sie nicht gleich die Stimmungsfärbung von animeartigen ‚CGI‘-Filmen wie der FINAL FANTASY-Werke bestimmen.

## 5.2. Deformation – deforume – Verfremdung

Im deutschen expressionistischen Stummfilm finden sich „Formen von Überdeterminierungen“. <sup>54</sup> Und auch Comics/Manga/Anime/Games weisen oft ähnliche ‚Überdeterminierungen‘ auf. Zunächst zählt dazu das bereits erwähnte menscheitsbeschwörende Pathos, die religiöse Überhöhung in vielen Manga- und Anime-Serien. So kulminiert die Verfremdung der christlichen Tradition in japanischen Kulturprodukten oftmals in einem Nietzscheanismus, wie er schon mit den Werken der Expressionisten – zum Beispiel in Gottfried Benns DER ARZT II; „die Krone der Schöpfung, das Schwein, der Mensch –:“<sup>55</sup> oder auch in den Heilsarmeeszenen in Georg Kaisers VON MORGENS BIS MITTERNACHT – in Form von Verzerrung und Hyperbolik einhergegangen ist, und von dort in eine große Palette von weiteren Darstellungsverfahren hineinstrahlt. Im Umkehrschluß zu den heutigen popartigen Dekontextualisierungen und Verfremdungen in japanischen Anime, Manga, Games formt daher bereits der expressionistische Dichter Johannes R. Becher den JAPANISCHEN GENERAL und deformiert dieses ‚japanische Simulakrum‘ zugleich auf die bizarrste Weise:

Ein Antlitz breit in hellen Tag geklext,  
Wo zwischen Lotos schaukelnd Barken drehen.  
Die Zickzackaugen (...eines hochgerückt  
Zerwestes Loch...) knöcherne Schäume blähen.  
Wie von Kartätschen ausgehöhlt.“<sup>56</sup>

Obwohl die Deformation sich dem ersten Anschein nach vor allem aus ethnischen Stereotypen des Japanischen speist, ist gerade dies wieder ein Anknüpfungspunkt zu den stilistischen Verfahren der Ostranenie in Manga, Anime, (Games).

---

<sup>53</sup> ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 1. Hamburg: Tokyopop, 2006. S. 30-S. 47, ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 2. Hamburg: Tokyopop, 2006. S. 33- S. 47., ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 4. Hamburg: Tokyopop, 2007. S. 41-S. 42, S. 48-S. 53., ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 10. Hamburg: Tokyopop, 2008. S. 85- S. 103.

<sup>54</sup> GRAFE Frieda: Für Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal. In: PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003. S. 36.

<sup>55</sup> BENN Gottfried: Der Arzt II. In: BODE Dietrich (Hg.): Gedichte des Expressionismus. Stuttgart: Reclam Verlag, 1994. S. 81.

<sup>56</sup> KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 17.

Da ist zunächst die gezackte Verfremdung; ausgedrückt mit scharfkantigen Begriffen wie ‚geklext‘ und ‚Zickzackaugen‘, wobei eines der Zickzackaugen nur noch eine dunkle, verwesende Augenhöhle ist. Und gerade diese Zackigkeit ist in Manga und Anime häufig als Stilprinzip wiederzuerkennen, genauso wie das Helldunkel; im Gedicht der helle Tag und das ‚zerweste‘, also dunkle, ‚Loch‘. Die positive Helligkeit des japanischen Antlitzes ist zerfallen und kontrastiert nur noch hart mit der Todesschwärze der Augen. Genauso die Bleichheit von ‚knöchernen Schäumen‘, weil dieser japanische General und damit wohl sein ganzes Gefolge wie von ‚Kartätschen‘ zermalmt, also in die Dunkelheit gezogen worden ist.

Würde man das Gedicht anhand der Farb- und Formenbeschreibungen in ein expressionistisches Gemälde transformieren, würde sich daraus ein von Grosz, Dix, Meidner gemaltes ergeben. Die Deformation lebt von der karikaturistischen Verzerrung: In seiner Übertriebenheit schlägt das Gedicht einen solcherart karikierenden Ton an, wenn es die poetisch im Lotos schaukelnde ‚Barke‘ in einer dermaßen gärenden Verwesungsbrühe schwimmen läßt, und mit den ‚Zickzackaugen‘ auf jene sogenannten ‚Schlitzaugen‘ verweist, die der Westen seinerzeit immer dem Asiatischen zuordnete. Die Groteske steht im Vordergrund und soll dabei die Grausamkeit des Krieges, die Deformation des Leibes im Schlachtengraben/in der Seeschlacht an den Pranger stellen.

Das Karikaturistische, das von der Deformation lebt, setzt sich im Manga als Comicmedium im *deforme* (Kapitel 2.4.1.2.) fort. Im Mittelpunkt steht dabei die Deformation des Leibes, wobei diese nicht immer unbedingt in solch brutalen



Abbildung 11a

Bildern dargestellt ist, sondern sich in ganz anderen spezifischen Phänomenen der japanischen Popkultur äußern kann:

Eine Konvention der Körperdeformation fällt dort unter die Begriffe *puchi* (プチ<sup>57</sup>), „Super Deformed“, oder „Super Deformity“ – abgekürzt „SD“ –, sowie *chibi* (ちび) oder „CB“ (ein Kürzel für sowohl „Child Body“, als das Wort



Abbildung 11b

*chibi* auch kurzer oder „kleiner Wicht“, zwergenhaft, bedeutet), worunter man eine parodistische Darstellungskonvention von Figuren im Manga, Anime und Games versteht.<sup>58</sup> Demzufolge können Charaktere parallel zu ihrem normalen Aussehen als niedliche Kopffüßler (wie sie in den ersten Games der Reihe FINAL FANTASY tatsächlich üblich waren, siehe **Abbildungen 11a-11b** aus dem Spiel FF VII<sup>59</sup>) in komischen Situation für eine zweite Dimension des Lesens sorgen, wenn sie als Cartoon ihrer selbst dargestellt so zum *chibikyara* (

<sup>57</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 190.

<sup>58</sup> Vgl. DRAZEN Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. S. 24-S. 25.

<sup>59</sup> Vgl.: SQUARESOFT: Final Fantasy VII, 1997.

ちびキャラ)<sup>60</sup> werden. Im SD-Modus entwickeln diese Figuren so oftmals auf einer selbstreflexiven Metaebene eine gänzlich übertriebene, anarchisch-alberne, kommentierende und peinliche Persona.

Ein Beispiel hierfür sieht man im Anime-Film HEISEI TANUKI GASSEN POM POKO (POM POKO, 1994, Regie Takahata Isao), wo man zudem auf tierische Hauptfiguren trifft. Der Dachs, *tanuki*, ist ein mystisches japanisches Fabelwesen, das dem Menschen als Gestaltwandler seine Streiche spielt. So lernen die Dachse – denn der Mensch ist im Begriff ihren Lebensraum zu zerstören – nicht nur sich zugleich in menschliche Gestalten zu verwandeln und dadurch die Baumaßnahmen der Menschen zu torpedieren, sondern sie simulieren mit ihrer Fähigkeit die berühmte NÄCHTLICHE PARADE VON HUNDERT GEISTERN UND GESPENSTERN, von der bereits in Kapitel 1.4.5ff die Rede war. Obendrein konjugieren diese Marderhunde im Anime die ganzen Erscheinungsformen sowohl von SD als auch der japanischen Medien durch. Ihre Repräsentationen rangieren von der realistisch nachempfundenen Tierdarstellung über ihre vermenschlicht und aufrecht gehende Cartoonform zu davon noch abstrahierteren Karikaturen ihrer vermenschlichten Gestalt bis hin zu ihrer Erscheinungsform als simulierte Computerspielfiguren, als sie ein Videogame mit Marderavataren spielen. Und diese Videospielmarder sehen gemäß der Computerspielgraphik der 1990er noch recht eckig, pixelig und reduziert aus.

Sogar in ernsten Manga wie GHOST IN THE SHELL wartet der Zeichner immer wieder mit SD-Spielarten seiner Heldin *Motoko Kusanagi* auf.

Eine düstere Variante von Deformation liegt zudem auf der Spur von Paul Lenis THE MAN WHO LAUGHS oder Tod Brownings FREAKS sowie den Misemono, die in Kapitel 1.4.1. besprochen worden sind. Maruo Suehiros WARAU KYŪKETSUKI<sup>61</sup> und seine „Geschichten über Axtmörder, Abtreibungen, Vergewaltigungen und Inzest“ lassen sich so einerseits „in der Tradition japanischer Holzschnittarbeiten des 19. Jahrhunderts“, <sup>62</sup> den Misemono mit ihren Lieblingsmotiven von drastisch Deformierten, stellen; andererseits assoziiert DER LACHENDE VAMPIR Paul Lenis DER MANN, DER LACHT mit Conrad Veidt und der bizarren Gesichtsverstümmelung seiner Figur *Gwynplaine*. Neben bereits erwähnten Epigonen in der japanischen und amerikanischen Popkultur ist offenbar auch das Proxy-Monster mit seinem schwarzweiß durchsetzten weinenden Gesicht trotz bizarr lachendem Mund, das in der Figur *Vincent Law* schlummert und in der Anime-Serie ERGO PROXY (Regie Murase Shūkō, 2006) entwickelt worden ist, von *Gwynplaine* inspiriert.

Maruo Suehiro webt in seinem DER LACHENDE VAMPIR die zwitterhafte Atmosphäre eines apokalyptisch aus den Fugen geratenen Jugendstils, wobei sich Aubrey Beardsleys sexuelles

---

<sup>60</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 42.

<sup>61</sup> ARAIWA Gyo: Suehiro Maruo. Midori im Wunderland. In: WEIRD VISIONS MEDIA (Hg.): AnimaniA. Nistertal: Weird Visions Media Verlags- und Medienvertriebs GmbH, Ausgabe/Nr. Juli 2004. S. 69.

<sup>62</sup> MARUO Suehiro: Der lachende Vampir. Berlin: Reprodukt Verlag, 2003. U3.

schwarzweißes Gerank<sup>63</sup> erstickend-schwül über das gewalttätige Treiben im Milieu pubertierender japanischer Mittelschüler legt. Das Konzept der Femme enfant des Jugendstils<sup>64</sup> verfremdet sich bei der Darstellung von in sexueller Ausschweifung begriffenen androgynen Körpern von fast noch Minderjährigen, die einer nostalgischen Magazinwelt der 1920er, -30er, -40er entstiegen zu sein scheinen. Der westliche Japonismus wird vampiristisch angezapft und der Stoff nährt sich von Geschichten von Charles Baudelaire und Edgar Allan Poe. Das expressionistische Dunkel erweitert sich hier in ein groteskes Grand Guignol,<sup>65</sup> was Jaqueline Berndt folgern läßt:

„Man kann Maruos Manga als Alpträume einer nichtwestlichen Moderne lesen, die dem Westen ungewollt den Spiegel vorhält.“<sup>66</sup>

Hier verformen sich also kulturelle Images, ganz zu schweigen von Maruos Faible für das Zurschaustellen von allerlei Arten von körperlichen Deformationen, wie bereits anhand seines SHŌJO TSUBAKI / MR. ARASHI'S AMAZING FREAK SHOW in Kapitel 1.4.4. geschildert worden ist.

Verformt bis *super deformed* gibt sich auch immer wieder die Kulisse, nicht nur bei Maruo Suehiro, sondern ebenso in anderen Manga und Anime. Wie in ROBOTIC ANGEL, als das Roboter-Mädchen den Thron der Zikkurat besteigt, sich das mit ihr verlinkte *Metropolis* verformt. Die extremen Kamerawinkel und die oft bösartigen Schlagschatten des Expressionismus sind auch außerhalb der Figurenebene Mittel der Deformation und Verfremdung der Wirklichkeit. Im expressionistischen Stummfilm und im Film noir bilden die schlagschattigen Straßen die psychischen Deformationen und die Disparität ihrer Bewohner ab;<sup>67</sup> bereits weitere besprochene Beispiele für die Anwendung dieser Verfahren sind die Manga- und/oder Anime-Serien HELLSING, MEIKYŪ MONOGATARI und vor allem BOOGIEPOP PHANTOM, usw.

Und auch die Künstlichkeit, die von den ‚CGI‘-Filmen der FF-Reihe ausgeht, ist eine Form der Ostranenie, zumal der Koregisseur von ADVENT CHILDREN, Nozue Takeshi, im ‚Making Of‘ meint, daß die ‚CGI‘-Graphik oft in der Deformation mündet, wenngleich er allerdings in seinem ADVENT CHILDREN etwas anderes versucht habe.<sup>68</sup>

Befremdlich wirken darüber hinaus auch immer wieder deutsche Versatzteile in Produkten japanischer Popkultur: War der Name des auratischen *Tannhäuser-Tors* in BLADE RUNNER eine klangvolle Metapher für etwas nie zuvor Dagewesenes, Sagenumwobenes, das weit, weit

---

<sup>63</sup> Gilles Néret: Aubrey Beardsley. Köln: Taschen Verlag, 1998. S. 12, S. 28, S. 32, S. 37, S. 38, S. 46, S. 47, S. 48, S. 63, S. 72- S. 83.

<sup>64</sup> DELANK Claudia. Das imaginäre Japan in der Kunst. „Japanbilder“ vom Jugendstil bis zum Bauhaus. München: Iudicium Verlag, 1996. S. 66.

<sup>65</sup> ARAMATA Hiroshi: Soziale Unterschicht und Brutalität. - Maruos »Theater Grand Guignol«. In: MARUO Suehiro: Der lachende Vampir. Berlin: Reprodukt Verlag, 2003. S. 336-S. 337.

<sup>66</sup> BERNDT Jaqueline: Suehiro Maruos »Der lachende Vampir«. In: MARUO Suehiro: Der lachende Vampir. Berlin: Reprodukt Verlag, 2003. S. 341.

<sup>67</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 27, S. 36, S. 49ff.

<sup>68</sup> Distance: The Making of Advent Children. In: SONY HOME ENTERTAINMENT (Hg.): Final Fantasy VII. Advent Children. DVD, 2006.

entfernt im Weltall dem menschlichen Auge verborgen ist, findet die japanische Popkultur fast noch effektivere Klangreminiszenzen des Deutschen:

In der in der Meiji-Zeit nach der Beendigung der selbst gewählten Isolation Japans wurde bezeichnenderweise die preußische Verfassung als Vorbild für das neue Staatsmodell Japans eingeführt. Zu der Zeit etablierte sich in Japan Deutsch – u.a. über *bōkansha* wie Mori Ōgai – als Fachsprache der Medizin, was sich – wie im Kapitel 3 erwähnt – mehrdimensional auf das Manga-und Anime-Werk von Doktor Tezuka Osamu auswirkte.

Neben den französischen, englischen oder amerikanischen Reminiszenzen in der japanischen Popkultur kommen die deutschen deshalb am meisten vor, woraus sich infolge des Sprachkontrastes durch die Fremdheit der beiden Sprachen schnell ein Effekt der Verfremdung und Disparität in Manga und vor allem in Anime ergibt. In expressionistischer Kontinuität ist der deutsche Katakana-Hintergrund ein weiteres Moment der unfreiwilligen Dehnung der Wirklichkeit. Beispiele wurden hierfür bereits häufiger genannt. Sie reichen von Miyazaki Hayaos Manfred von Richthofen-Bezügen in seinem Ende der 1920er angesiedelten KURENAI NO BUTA oder Figuren wie *Hilda* (*Hiruda*) und *Grunwald* (*Gurunwarudo*) in Takahata Isaos TAIYŌ NO ŌJI: HORUSU NO DAIBŌKEN bis zu Anime- und Manga-Serien wie dem postapokalyptischen SŌKIHEI M.D. GEIST/SŌKIHEI M.D. GAISUTO (Teil 1 Regie Ikeda Hayato 1986 und Teil 2 Ōhata Kōichi, 1996) oder WEISSKREUZ / VAISU KUROITSU und GLÜHEN / GURĪEN mit eingeflochtenen deutschen Begriffen. Auch schon zu sehen war im Meka-Genre, daß die Erfinder und Bauer von Giant Robos oft deutscher Nationalität sind. So, wie gesagt, zum Beispiel der deutsche *Dr. Hell* in der ersten Meka-Serie MAJINGĀ ZETTO. Und gerade NEON GENESIS EVANGELION strotzt nur so von deutschen Begriffen. Da ist *Nerv*, das Ausführungsorgan der *Gehirn* und *Seele* heißenden Geheimorganisationen, die sich obendrein aus strippenziehenden hakennasigen Experten Grosz'schen Zuschnitts zusammensetzen und das Vorbild für die bizarren Greise in APPLESEED zu sein scheinen, deren gesamte Lebensfunktionen über Kabel und geriatrische Schwebestühle an den Computer *Gaia* angeschlossen sind.

Der Nietzscheanismus in der japanischen Popkultur äußert sich zudem in Gametiteln der Reihe XENOSAGA wie DER WILLE ZUR MACHT und JENSEITS VON GUT UND BÖSE. Manga oder Games wie RAGNAROK / RAGUNAROKU (GÖTTERDÄMMERUNG), ODIN SPHERE oder Matsumoto Reijis HĀROKKU SĀGA – NIBERUNGU NO YUBIWA – RAIN NO ŌGON (RING DER NIBELUNGEN) fügen hier das Wagnerianische an, wobei Namen wie *S.I.E.G.* und *Siegfrieds Schwert* in .hack//INFECTION oder ganz banal *Herr Krause* in der Anime-Serie PATLABOR den Reigen ergänzen. Auch Nazis sind oft im Manga/Anime gesehen: In BATTLE ANGEL ALITA tritt, neben Begriffen wie Gehirnumbau', ‚Maschineklatsch', ‚Panzerkunst' usw. eine protofaschistische Figur auf – meist *Herr Direktor* genannt –, andere bekannte Beispiele unter vielen sind JIN RŌ, SHIN KUJAKU Ō 1: TENMA FUKKATSU (THE PEACOCK KING, Rintarō, 1994) etc.

JIN RŌ bezieht sich besonders stark auf Deutschland<sup>69</sup> und überträgt das Märchen ROTKÄPPCHEN UND DER WOLF auf eine apokalyptische, nostalgische Weltkriegskulisse, in der Deutschland den Krieg gewonnen hat und auch Japan beherrscht, zumal jene charakteristischen roten, sehr hart gepolsterten Kapuzen in Japan im Zweiten Weltkrieg getragen wurden, um dadurch Kopfverletzungen bei Bombenangriffen zu vermeiden.

Manga wie MÄR, GRIMM'S MANGA oder LUDWIG REVOLUTIONS schlagen wiederum den Bogen zur Entwicklung des *shōjo bunka*, der Mädchenkultur in Japan. HÄNSEL & GRETEL oder CINDERALLA-CHAN – also die bizarr-provokativen Märchen-Manga von Mizuno Junko mit ihrer grellen ‚Candywelt‘, in der Figuren wie *Gretel* und



Abbildung 12a

*Hansel Sakazaki* usw. bereits die prototypischen Züge der erwähnten *chibikyara* inne haben (siehe **Abbildungen 12a-12b**<sup>70</sup>) – gehen dabei einen Schritt weiter und verzerren die hierfür so einflußreichen Märchen der Gebrüder Grimm. Wiederum leiten sich deutsche Titel wie MEINE LIEBE noch von den in Deutschland handelnden Shōjo-Klassikern



Abbildung 12b

wie TŌMA NO SHINZŌ (THOMAS HERZ) oder JŪICHIGATSU NO GIMUNAJIUMU (GYMNASIUM IM NOVEMBER (Kapitel 3.5, 3.5.6.) her. Diese durcheinandergewirbelten Deutschlandbezüge sind somit auch zu den vielfältigen Mitteln der Ostranenie in der japanischen Popkultur zu zählen.

## 5.2.2. Formen von Überdeterminierungen

### 5.2.2.1. Die schmal-nervöse Länglichkeit

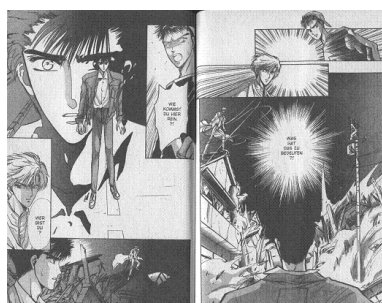


Abbildung 13a

Ein zerbrechlicher, nervös-ätherischer Leib und ein schmales Gesicht, in dem vor allem die Seelen-Trauma-Augen hervorstechen. Handelt es



Abbildung 13b

sich hier um ein expressionistisches Gemälde,<sup>71</sup> um ein(en) expressionistische(n) Stummfilmschauspieler(in) oder eine japanische Manga-, Anime- oder Gamesfigur? Die Ähnlichkeit in der Darstellungskonvention ist frappierend, da auch im Expressionismus die Typisierung zu den gängigen Verfahren zählt.

<sup>69</sup> PURODAKUSHON I.G., BANDAI: Jinrō Maniakkusu. Tōkyō: Kadokawa Shoten, 2000.

<sup>70</sup> MIZUNO Junko: Hansel & Gretel. San Francisco: Viz Media, 2003. S. 2-S. 3, S. 102-S. 103.

<sup>71</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 109.



Da ist EKKUSU, mit Figuren, deren pathetisches Stehen inmitten von oder auf zerborstenen ‚Skyscrapern‘, auf dem Tōkyō Tower oder wahlweise auf schlanken Stahlgerüsten, Telegraphenmasten usw.

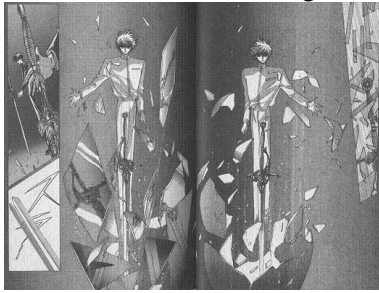


Abbildung 13c

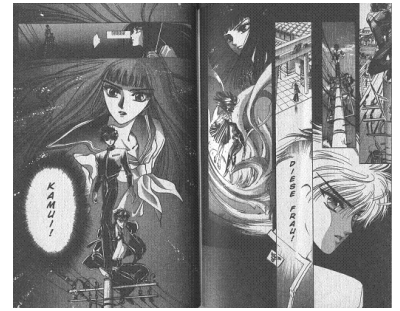


Abbildung 13d

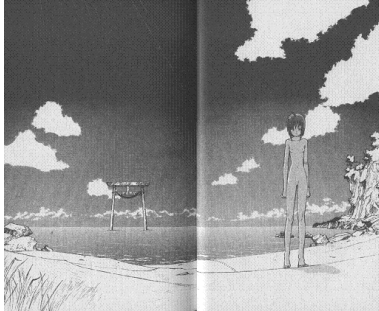


Abbildung 14a

die dünne Fadenscheinigkeit ihrer pubertierenden Leiber aufs Treffendste unterstreicht (Abb. 13a-Abb. 13d<sup>72</sup>). Die Figuren – innerlich

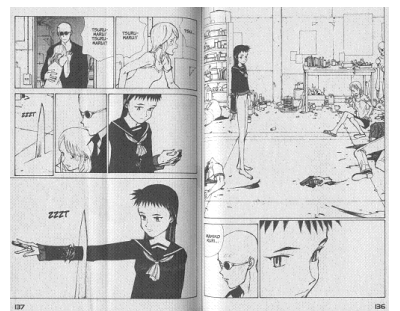


Abbildung 14b

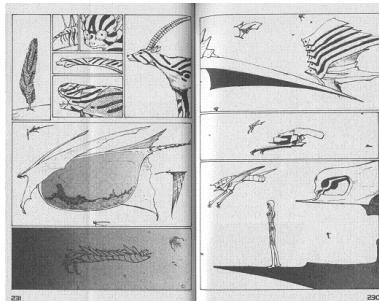


Abbildung 14c

selbst voller berstender Vibrationen – sind der zwingenden vertikalen Ordnung des Urbanen unterworfen, die so charakteristisch für die

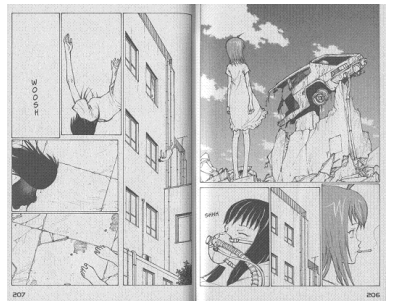


Abbildung 14d

Linie des Noirischen ist und zudem der Überbetonung der Vertikalen in der Shōjo-Ästhetik entspricht, wo sie immer auch von den in die Höhe

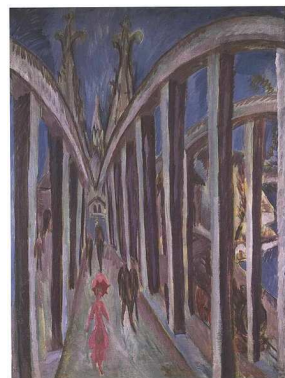


Abbildung 15b

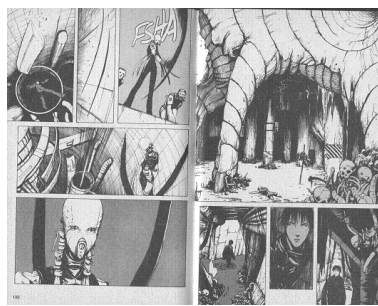


Abbildung 15c

geschossen, ektomorphen Gestalten

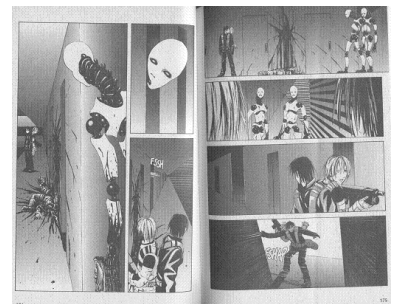


Abbildung 15a



Abbildung 15e

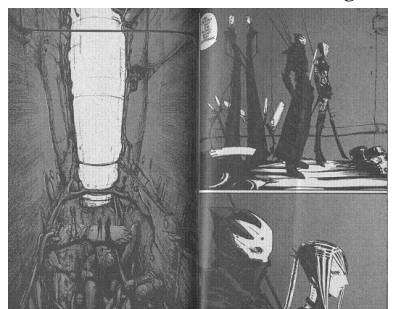


Abbildung 15d

gespiegelt wird. Die Zartheit der Androgynie, die Morbidität der Femme enfant ist in der ephemeren, oft durch die

<sup>72</sup> CLAMP: X. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002. S. 14-S. 15, S. 24-S. 25., CLAMP: X. Band 3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 24-S. 25, S. 136-S. 137.



Schuluniform betonten dunklen Silhouette der Pubertierenden eingefangen, deren Körper so schlank sind wie die Schwerter, die sie führen. Diese nervöse Länglichkeit ist somit ebenfalls eine Spielart der expressionistischen Deformation und Überdeterminierung im Manga/Anime.



Abbildung 16a

Gliedmaßen, die sich aufgrund einer extrem zerbrechlichen Figurencharakterisierung ins Morbide erstrecken, gekoppelt



Abbildung 16b

an eine seltsame Mischung aus phantastischen und realistischen Elementen, findet man auch im Manga NARUTARU von Kitō Mohiro (Abb. 14a-Abb.



Abbildung 16c

14d<sup>73</sup>). Unter der Magical Girl-Fassade des Manga entstehen im Verlauf Risse, welche dadurch eine Geschichte und Figurenentwicklung zu Tage fördern, die außerordentlich düstere und bizarre Wendungen nimmt. Es geht um eine sich allmählich erweiternde, auch rivalisierende Gruppe Jugendlicher, die mit zum Teil trügerisch niedlichen, sogenannten *Drachenkindern*

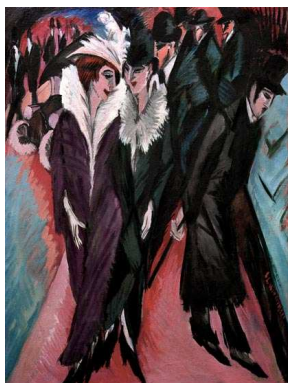


Abbildung 16d



Abbildung 16e



Abbildung 16f

telepathisch in Beziehung stehen. Hauptfigur ist die grazile *Shina*, deren Vater Pilot ist. Während er immer wieder rätselhafte Phänomene beim Fliegen beobachtet, die für gefährliche Zwischenfälle sorgen und damit auch das Militär auf den Plan rufen, gerät *Shina* in den Besitz des seesternartigen Drachenlebewesens *Hoshimaru*. Noch ist er ein *Drachenkind*, das, wie sie



Abbildung 16g



Abbildung 16h



Abbildung 16i

nicht weiß, bald ein ausgewachsener *Knochendrache* sein wird, eine Spezies, welche die Erde

<sup>73</sup> KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 11. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 26-S. 27, S. 86-S. 87, S. 230-S. 231., KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 12. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 206-S. 207.



bedroht und für die gefährlichen Luftangriffe verantwortlich ist. Im Verbund der bizarr verschiedengestaltigen *Drachen* sind die einzelnen, konfliktgeschüttelten Pubertierenden nun selbst mit grausamen Waffen bestückt, die sie zu den brutalsten Handlungen untereinander und gegen die Menschheit befähigen. Es sind Handlungen, die ihrer aufblühenden Zartheit, ihrer Darstellung als kindlich-pubertäre Schönheitsideale verstörend zuwiderlaufen. So zeigt das Manga Jugendliche mit (selbst-) verletzenden Potentialen, die immer wieder in sowohl grotesker als auch sexueller Gewalt münden, unklar ob sie die Marionetten der *Knochendrachen* sind oder jene mythischen Wesen die Werkzeuge der apokalyptischen Impulse, die durch die schwächtigen Leiber der Manga-Heldenfiguren zucken.

Da sind die mit stacheliger Feder gezeichneten Manga BLAME! (Abb. 15a, 15c, 15d<sup>74</sup>) oder BIOMEGA, in deren Figuren die Kränklichkeit der Kubin'schen Leiber wiedererkennbar ist. So der KAMPF UM DIE LEICHE DES PATROKLOS (1915 Abb. 15e<sup>75</sup>), das Alfred Kubin u.a. aus den traditionellen Geisterdarstellungen der japanischen Ukiyo'e; Misemono extrahiert hatte (Kapitel 1.4.5.).

Auch die gelenkige Schlenkerigkeit der Figuren im Manga ONE PIECE (Abb. 16a- Abb. 16c<sup>76</sup>) mit seiner mangatypischen Schwarzweißästhetik erinnert stark an den Stil der expressionistischen deutschen Maler – zum Beispiel die nervös-länglichen Menschendarstellungen, wie sie auf dem prototypischen schwarzweißen Druck FRAUEN AM POTSDAMER PLATZ (1914),<sup>77</sup> dem Gemälde DIE STRASSE (1913, siehe Abb. 16d<sup>78</sup>), welches parallel zum Wegener-Film DER STUDENT VON PRAG entstand, oder dem Gemälde RHEINBRÜCKE IN KÖLN (1914, siehe Abb. 15b<sup>79</sup>) von Ernst Ludwig Kirchner bestimmend sind. Dargestellt ist eine charakteristisch unnatürliche Überdehnung, die auch kennzeichnend für Brigitte Helms Rollendefinition der Roboter-Maria in METROPOLIS ist. Darin verbiegt sie ihren Körper immer wieder gewaltsam, was sich sowohl schon in den Szenen ankündigt, als sie als ‚echte‘ Maria von Rotwang durch die Katakomben gehetzt wird, und dann vor allem nach ihrer Transformation und ihrem Auftritt als Hure Babylon oder ihren Agitationsbewegungen beobachtbar ist. Ihr künstlicher Körper wird zu einem hochaufgerissenen Exklamationszeichen. Im Manga ONE PIECE ist die nervöse, biegsame Länglichkeit in der expressionistischen Darstellung, oder bei Kirchner, der die Nervosität in dem Schwarzweißholzschnitt NERVÖSE BEIM DINNER (1916) direkt zum Thema macht,<sup>80</sup> anhand seiner hyperbolischen, überdehnt-schlanken, oft silhouettenhaft und in extremen Winkeln gezeigten Figuren in einen noch zugespitzteren Ausdruck gesteigert. Die Stillinie ist jedoch erkennbar, zumal Odas Figur des

<sup>74</sup> NIHEI Tsutomu: Blame! Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2001. S. 174-S. 175., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 2. Berlin: Egmont Verlag, 2001. S. 101-S. 102., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 10. Köln: Egmont Verlag, 2004., NIHEI Tsutomu: Noise. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 77-S. 78., S. 89-S. 90.

<sup>75</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 272.

<sup>76</sup> ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 28-S. 33.

<sup>77</sup> DAHLMANN Janina: Faszination, Dämonie und Melancholie der Großstadt. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 213.

<sup>78</sup> Ebd. S. 203.

<sup>79</sup> Ebd. S. 202.

<sup>80</sup> MOELLER Magdalena M.: Ernst Ludwig Kirchner. Meisterwerke der Druckgraphik. Stuttgart: Verlag Gerd Hatje, 1990. S. 224-S. 225.

meist rauchenden *Sanji* mit seiner onduliert gekringelten Augenbraue, die nur allzu gut seine dandyeske überkandidelt-charmante Hysterie zu signifizieren weiß, den Salonlöwen der 1920er so ähnlich ist wie den geschniegelten und doch zwielichtigen Herren auf der Straße auf Ernst Ludwig Kirchners Gemälde *BERLINER STRASSENSZENE* (1913, siehe **Abb. 16f**<sup>81</sup>). Einer raucht, wie *Sanji*, eine ebenso länglich-schmale Zigarette (siehe **Abbildungen 16e, 16g, 16h**<sup>82</sup>), welche den Herren charakterisiert und als Symbol einer nervös saugenden Nikotinsucht über ihn als Trägersubstanz des atmosphärischen Zeitkolorits der expressionistischen sowie der noirischen Epoche hinausgeht. Und wie die Straßenszene von Kirchner mit den grellen Mänteln und extravaganten Anzügen, den plüschenden Stolas und hochaufgeschlossenen Kragen, den taillierten Damenumrißformen gekrönt von schillernden Hutfedern begleitet auch Oda Ei'ichirōs Figuren und Kulissen immer wieder ein starker Sinn für das Exotische und Exzentrische (siehe **Abb. 16i**<sup>83</sup>). Ein hyperbolisches Gepräge umgibt seine Charaktere und verweist deshalb einmal mehr auf das illustre und phantastisch ausschweifende Erscheinungsbild auf den Straßen der 1920er.

#### 5.2.2.2. Zackigkeit: Elektrische Grundspannung / Intensität



Abbildung 17a

Eine weitere Form der expressionistischen Überdeterminierung ist, wie hier auf den **Abbildungen 17a, 17c, 17e**<sup>84</sup> zu sehen, das



Abbildung 17b



Abbildung 17c

zackenstarrende Dekor; zum Beispiel der expressionistischen Stummfilme *GENUINE – DIE TRAGÖDIE EINES*



Abbildung 17d

*SELTAMEN HAUSES* oder *CALIGARI*.

<sup>81</sup> DAHLMANN Janina: Faszination, Dämonie und Melancholie der Großstadt. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): *Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus*. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 200.

<sup>82</sup> ODA Ei'ichirō: *One Piece*. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 158., ODA Ei'ichirō: *One Piece*. Band 7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 14-S. 15., ODA Ei'ichirō: *One Piece*. Band 10. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 30-S. 31.

<sup>83</sup> ODA Ei'ichirō: *One Piece*. Band 13. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002. S. 32-S. 33.

<sup>84</sup> 'Szene/,Still'' aus dem Stummfilm *GENUINE* von Robert Wiene. In: NEUMANN Dietrich: *Genuine – Die Tragödie eines seltsamen Hauses*. In: NEUMANN Dietrich (Hg.): *Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner*. München, New York: Prestel Verlag, 1996. S. 61., 'Szene/,Still'' aus dem Stummfilm *GENUINE* von Robert Wiene. In: KURTZ Rudolf: *Expressionismus und Film*. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 71., 'Szene/,Still'' aus dem Stummfilm *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* von Robert Wiene.

Die Gezacktheit entspringt dem kristallinen Erscheinungsbild der expressionistischen

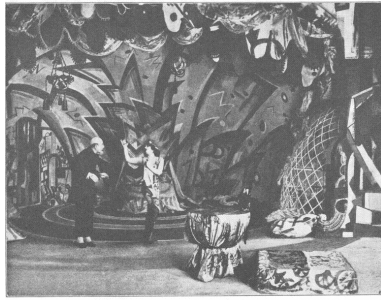


Abbildung 17e

Malerei.<sup>85</sup>  
Dementsprechend sieht man im expressionistischen Film, wie Lotte Eisner beschreibt,



Abbildung 17f

„Zickzacklinien, Dreiecksformen, schwarze Kreise“; dunkle Rhomboide sind „Schlagschatten“,



Abbildung 18

„weiße Stern- und Blütenmuster versinnbildlichen die gleichfalls nur aufgemalten Lichtreflexe“.<sup>86</sup> Und gerade

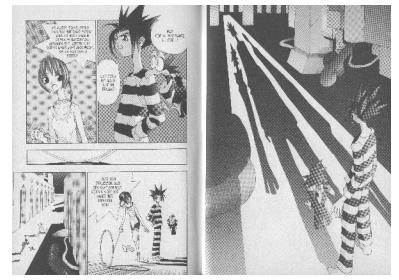


Abbildung 19a

dieses Formenspiel findet sich immer wieder in der japanischen Popästhetik (siehe



Abbildung 19b

**Abbildungen 17b, 17d, 17f:**<sup>87</sup>

Im gleichnamigen Manga zu den Videospielen KINGDOM HEARTS (Teil 1 und Teil 2<sup>88</sup>, Design Nomura Tetsuya) wird die Hauptfigur *Sora* zur gezackten Schwarzsilhouette und überdies glühen unter der Regie des Umgangs mit Positiv-

und Negativformen die Augen geisterhaft weißlich aus der schwarzen

Gestalt hervor. Selbst die Sprechblasen sind expressiv sternförmig gezackt (**Abb. 18**<sup>89</sup>).

Und nicht nur innerhalb des Manga-Panels findet sich dieses



Abbildung 19c



Abbildung 19d

expressionistische Formenspiel in Figuren, Kulissen oder den oft sternenzackigen Sprechblasen, sondern noch in den kristallinisch gezackten Panelrahmen, welche diese Struktur außen herum parallelisieren.

Es sind Meidner'sche Explosionen und Kandinskys Abstraktionen, die als expressionistisches Konzentrat in der Manga-Ästhetik eine Renaissance erleben, und die, wenn, wie bei der

<sup>85</sup> WORRINGER Wilhelm: Abstraktion und Einfühlung. Ein Beitrag zur Stilpsychologie. Dresden: Verlag der Kunst, 1996. S. 79ff.

<sup>86</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 25.

<sup>87</sup> Vgl.: TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 20- S. 21., TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 12. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005. S. 60- S. 61., TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 15. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005. S. 26-S. 27.

<sup>88</sup> SQUARE ENIX, DISNEY INTERACTIVE, SONY: Kingdom Hearts. Teil 1. Platinum, 2003., SQUARE ENIX, BUENA VISTA GAMES: Kingdom Hearts. Teil 2. Platinum, 2006.

<sup>89</sup> AMANO Shiro: Kingdom Hearts. Band 3. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 134-S. 135.



,stylischen' Popart Murakami Takashis, zurück in die Abstraktion geführt, wieder aussehen wie zeitgenössische Kompositionen Kandinskys (Kapitel 2.2.ff).

Im Manga ist vor allem die Frisur zum Dekor geworden. Der Sinn für das Bizarr-Entrückte



Abbildung 20a



Abbildung 20b



Abbildung 20c



Abbildung 20d

wurde in die spitzwinkligen Haarzacken der Manga-Helden übertragen, zum Beispiel in die der schmal-aufgeschossenen Figur *Seto Kaibas* – Besitzer der Spielefirma *Kaiba Corporation* und in **Abbildung 17d** in steiler Untersicht und

wehendem Mantel dargestellt – und vor allem der Hauptfigur *Yugi Muto* aus *YŪ ☆GI ☆Ō*. Ebenso exzentrisch sind die Haare von *Son Goku* sowie seines Sohnes *Son Gohan* aus



Abbildung 20e

**DORAGONBÖRU/DAGON**  
**BALL** oder des schlaksig-  
länglichen *Jing* aus *Ō DOROBŌ*  
**JING (KING OF BANDIT JING,**<sup>90</sup>

1995-1998 von Kumakura  
Yūichi, siehe **Abb. 19a**<sup>91</sup>  
mit caligaresken



Abbildung 20f



Abbildung 20g

Schlagschatten), der mit Hilfe des Vogels *Kir* im Kampf die entfesselte *Kir Royal*-Technik anwendet. Der Zackenstil erscheint somit hauptsächlich als Derivat des Shōnen- und Actiongenres (Kapitel 3.4.). Hinzufügen lassen sich – unter

vielen weiteren Beispielen – darüber hinaus Figuren aus *TENJŌ TENGE* oder *Ryuzakis* Haarstil aus *DESU NŌTO/DEATH NOTE*. Am repräsentativsten für den Zackenstil – hauptsächlich der Frisur – ist jedoch weiterhin *YŪ ☆GI ☆Ō*: *Yugi Mutos* Haar wirkt wie ein sichtbar gemachter Astralleib, ein geistiges Ich, eine sichtbar gemachte Energiehülle oder Aura, welche die gezackte, vertikal angeordnete Haarsilhouette wie eine Gloriole – auf den Buchdeckelfarbseiten sogar im Komplementärkontrast zu den gelben und schwarzen Strähnen violett gehalten – umgibt. Eine Grundenergie geht von diesen zu Berge stehenden Haaren aus, so, als stünden die

<sup>90</sup> KUMAKURA Yūichi: *King of Bandit Jing*. Band 1. Stuttgart: Dino Verlag, 1995., KUMAKURA Yūichi: *King of Bandit Jing*. Band 2-3. Stuttgart: Dino Verlag, 1996., KUMAKURA Yūichi: *King of Bandit Jing*. Band 4. Stuttgart: Dino Verlag, 2000., KUMAKURA Yūichi: *King of Bandit Jing*. Band 5-7. Stuttgart: Dino Verlag, 2001.

<sup>91</sup> KUMAKURA Yūichi: *King of Bandit Jing*. Band 4. Stuttgart: Dino Verlag, 2000. S. 42.

Figuren unter Strom, als seien sie voller Elektrizität, was obendrein ihre schmal-nervöse Länglichkeit (siehe vorausgegangenes Kapitel) unterstreicht. Dieses *ki* (気), diese sichtbargemachte Potenz oder Kraft kulminiert als mächtige Energieansammlung in *Son Gokus* Kampftechnik des *Kamehame Ha!* oder *Jings Kir Royal-Technik* (siehe **Abb. 19b**<sup>92</sup>) usw. die, in expressiv-gezackter mangaesker Explosionsbombastik in Szene gesetzt, nochmals unterstreichen, warum wiederum auch diese Manga-Figuren wie viele andere, so aussehen, als hätten sie in eine Steckdose gefaßt.

Die Frisuren von Manga-Charakteren sind Ausdruck einer nervösen Pubertät und gehorchen deshalb einem gesteigerten Stil- und (Selbst-)Ausdruckswillen, wie er in realitas mittels Haarfärbemitteln sowie Unmengen Haarsprays und -gels mit vielleicht nicht ganz dem exzentrischen Erfolg wie bei den Vorbildern in Anime, Manga und Games im Cosplay bewerkstelligt und kondensiert ist. Ansonsten gilt vor allem im farbigen Anime und Game: Die Haarfarben sind der Wirklichkeit entzogen; auch hier ist die Farbe „freigesetzt“<sup>93</sup> (Kapitel 1); ganz in der Logik von Expressionismus und Ukiyo'e – und der schwarzweißen Manga und Stummfilme. Die Grellbuntheit des (japanischen) Holzschnitts und der expressionistischen Malerei weiterführend existieren im Anime sogar bizarre Haarfarben wie pink, grün oder blau,<sup>94</sup> zum Beispiel zu sehen bei Figuren des OVA BABURUGAMU KURAISHISU (BUBBLE GUM CRISIS Regie Akiyama Katsuhito, 1987-1991), im Anime SAIRENTO MEBIUSU (SILENT MÖBIUS nach einer Manga-Serie von Asamiya Kia, 1988-2003, Regie Tonokatsu Hideki, 1998), wo violette Haare – wie die von *Rei* aus SHINSEIKI EBANGERION – dominieren, und nicht zuletzt WEDDING PEACH, einem Anime, in dem vor allem die Haarfarben grün und pink in ihrer Artifizialität hervorstechen. Im Anime ist das Haar dann also sowohl bunt als auch gezackt und elektrisch, die emotionale Qualität der Farben ist, wie im Expressionismus, den Figuren nutzbar gemacht. So wurde die heldenhaft gekünstelte Starre von *Siegfrieds* Haaren in DIE NIBELUNGEN<sup>95</sup> in ihrer exzentrischen Unmöglichkeit in die bizarre Haarpracht von Charakteren in der japanischen Popkultur übersetzt – man sieht dort nun die Schwierigkeit beim Cosplay, diese Frisuren in die Wirklichkeit zu überführen, was meist nur mit Perücken funktioniert. Wieder ist *Yugi Mutos* gezackt schwarzweiße Frisur im Manga eine Brücke – sogar zu BRIDE OF FRANKENSTEIN (1935), mit einer Kunstfrau, die sich in ihrer schwarzweißen Gesträhntheit als Kind der Elektrizität ausweist. *Frankensteins Braut* ist durch einen heftigen Stromschlag, wie schon die Kreatur *Dr. Franksteins*, entstanden, und sie ist dadurch ebenso stromumspült wie die künstliche *Maria*, die Roboter-Geisha des Yoshiwara. Die gezackte Ästhetik des expressionistischen Dekors ist, mit Übernahme seiner Stimmung und emotionalen Wirkung in die zackige Ästhetik der Frisuren von Manga-Helden übergegangen.

<sup>92</sup> KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 1. Stuttgart: Dino Verlag, 1995. S. 32-S. 33.

<sup>93</sup> WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 422.

<sup>94</sup> NAPIER Susan J.: Anime. From Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Pelgrave, 2001. S. 25.

<sup>95</sup> Vgl.: STUMPF Melanie: Siegfrieds Haar. In: STUMPF Melanie: Der künstliche Leib. Diplomarbeit. Hildesheim: Universität Hildesheim, Studiengang Angewandte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis, 2002.

So schließt sich, im Motiv der Elektrizität, auch hier die Motivkette des expressionistischen Films, des ihn fortschreibenden *Universal*-Studio Horrorfilms sowie der Manga- und Anime-Ästhetik; beispielsweise auch bei GETTOBAKKĀZU – DAKKAN'YA (GET BACKERS, 1999-2007 Ayamine Rando, Ogi Tadashi/Yuya Aoki): Vor allem die Figur des *Elektro King Ginji Amano*, ehemaliger Anführer der *Volts* und nun mit der Figur *Ban Midou*, der nun seinerseits die gezackten Haare aufweist, die sogenannten *Get Backers* bildet, vermag im Kampf wie ein Zitteraal Elektrizität zu erzeugen. Zudem wartet diese wie Stummfilme oder Theaterstücke in Akte zergliederte Serie mit einem Schauplatz namens *Babylon City* auf und erneut – als V-Effekt – mit deutschnamigen Figuren wie *Der Kaiser* und seinen Bodyguards *Drei Ritter*. Immer wieder findet der Expressionismus auf diese Weise zu sich zurück; so auch in der Anime-Serie POKEMON mit dem kleinen elektrischen *Pikachu*: seinerzeit Auslöser für den Pokemon-Schock – *pokemon shokku* –, wo sich die elektrische Exzentrik bis in die Haarspitze der Art Déco-Locke der *Team Rocket*-Frau *Jessie* abzeichnet. Es ist eine elektrische Grundspannung, die in ihrer Visualität spürbar gemacht ist und dadurch expressionistisch anmutet.

Auch in Manga wie Ō DOROBŌ JIN (KING OF BANDIT JING von Kumakura Yūichi zeichnet sich in ahistorischer Konsequenz wiederholt der expressionistische Stil ab. Seine *Stadt der Diebe* ist Pieter Brueghels *Turm zu Babel* nachempfunden,<sup>96</sup> und generell wird dort der spitzwinkelig-zackige und schachbrettartige Stil als sorgfältig angelegte bandes dessinées definiert. So zackig wie seine Frisur ist also immer wieder auch das Stadtpanorama der Orte, die Held *Jing* auf der Suche nach symbolträchtigen Artefakten aufsucht. Sie sehen ebenfalls aus wie das Dekor des expressionistischen Films (siehe **Abbildungen 19c-19d**<sup>97</sup>).

Da sind außerdem die schartig gehaltenen SF-Planeten des Anime, zum Beispiel des MACROSS-Spielfilms THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE?, ERGO PROXY, Matsumoto Reijis RING DES NIBELUNGEN etc., die durch ihre bizarren karstig-kargen Landschaften expressionistisch wirken, besonders, wenn die Anime-Bilder sich in schwarzweißlastige, mangaartige Landschaften transformieren (siehe **Abbildungen 20a, 20b, 20c, 20d, 20f, 20g**). Andere Hintergründe gesellen sich im schlagschattigen Schwarzweiß des Manga dazu, wodurch auch sie oftmals gespenstisch durchwirkt, vom Unbelebten belebt, caligaresk (**Abbildung 20e**) erscheinen.

<sup>96</sup> KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 1. Stuttgart: Dino Verlag, 1995. S. 11., KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 2. Stuttgart: Dino Verlag, 1996. S. 220-S. 221.

<sup>97</sup> KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 2. Stuttgart: Dino Verlag, 1996. S. 70-S. 71., KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 1. Stuttgart: Dino Verlag, 1995. S. 123.

### 5.2.2.3. Nervosität, intrinsische Dynamik in den suggestiven Text-Bildkopplungen



Abbildung 21a

Von der gehetzten Emission der krakeligen Schrift aus dem Telegrafmasten, die den flüchtigen Bankkassierer

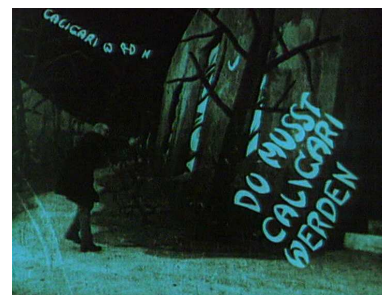


Abbildung 21b



Abbildung 22

in VON MORGENS BIS MITTERNACHT auf seinem Weg ins Ungewisse vorantreibt und verrät (Abbildungen 23a-23c), ist der Weg zum Dynamismus des in kalligraphisch-expressiver Art dargestellten *Kamehameha* in DRAGON BALL nicht weit. Das dringliche Tempo der

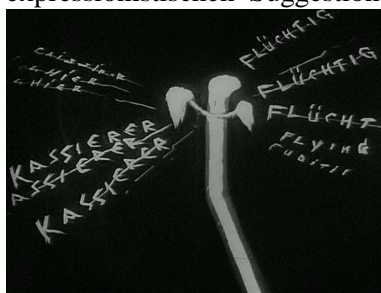


Abbildung 23a



Abbildung 23b



Abbildung 23c

erschlägt (Abbildung 21a-21b), schreibt sich in der onomatopoetischen Getriebenheit im Manga fort. Laut Lotte Eisner ist der Expressionismus ohnehin größtenteils in den Begriff Dynamismus übertragbar:

„Für den Expressionisten muß alles skizzenhaft bleiben, voll vibrierender Spannung, eine unaufhörliche Gärung muß sich der Objekte, der Menschen bemächtigen –“<sup>98</sup>

Beschwörend treibt in Fritz Langs DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE der suggestive Ruf *Dr. Mabuses* – verdeutlicht in der fluchtpunkartigen Schrift „*Melior*“ (Abbildung 22) – eben denselben Gerufenen im Auto zum suizidal rasenden Tempo an. Eine nervöse Grundspannung, Elektrizität, ist vorherrschend. Solche Szenen fühlen die neuralgische Dynamik der Manga und Anime vor, genauso wie diese sich in den länglich fiebrigen Figuren Ernst Ludwig Kirchners oder Alfred Kubins äußert und noch beispielsweise bei Oda Ei'ichirō, Nihei Tsutomu, Kitō Mohiro oder Hirano Kōta wiederzuerkennen ist. Der expressionistische Stummfilm (und das expressionistische Theater) haben als Figurenpendant dazu den Nervenschauspieler hervorgebracht, der sich ebenfalls im Nervenexhibitionismus übt. Und auch im japanischen Anime, im Synchronstudio ist im häufig ausgestoßenen Aufschrei – *serifu* – immer wieder zu hören, daß die Nerven der Pubertierenden mit ihren überbordenden – und wie in AKIRA unkontrollierbar gewordenen – Gefühlen und Kräften blank liegen (Kapitel 2.4.1.2.). Der Typus

<sup>98</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 18.

des Nervenschauspielers im Expressionismus wurde insbesondere von Conrad Veidt vertreten, und dieser konnte die seismographische Grundspannung, die Zeichen der Zeit, in sein Stummfilmspiel überführen.

Seelische Vorgänge, so Lotte Eisner, würden im Expressionismus unaufhörlich exteriorisiert.<sup>99</sup>

Mit der Verwendung von Schrift im Filmbild wurde dem im expressionistischen Stummfilm Rechnung getragen – und zwar mehr noch als bei der Verwendung von Zwischentiteln. Das ist schon am an Kinderkreidezeichnungen erinnernden Dekor in VON MORGENS BIS MITTERNACHT zu sehen. Das Filmbild ist dort zu dilettantischen Ritzspuren auf schwarzem Schiefer geworden. Es sind seelische Ritzspuren, zitterige Umrisse, die das Nervöse zu Tage fördern, das Unausgesprochene sichtbar machen, indem sie es als Gefühle und Botschaften des Unterbewußtseins, obendrein als sichtbare Gedanken verschriftlichen, was wiederum zu den Funktionen der Onomatopöie im Manga/Comic (und mitunter Anime) gehört.

Darüber hinaus erinnert das Skizzenhaft-Dynamische des Dekors des Stummfilms VON MORGENS BIS MITTERNACHT auch an den krakeligen Manga-Stil des *heta uma* (Kapitel 3.6.1.). Hier wie dort wird dabei eine Unprofessionalität, eine rebellische Unzulänglichkeit gegen die Perfektion zelebriert; auch der Bankkassierer (gespielt vom ödipalen DER SOHN-Darsteller Ernst Deutsch) in VON MORGENS BIS MITTERNACHT bricht aus einem System aus, nämlich aus der geregelten, von ihm Duckmäuserei verlangenden Ordnung des deutschen Bankverkehrs.

Die unruhige Schrift in VON MORGENS BIS MITTERNACHT, der vom expressionistischen Glühen durchdrungene Schriftzug „*Du mußt Caligari werden!*“ zeigen, daß im expressionistischen Stummfilm Schrift auf die selbe Weise wie die Comiczeichen in Anime und Manga eingesetzt werden; eine besonders expressionistische Exklamation befindet sich in Tezukas DORORO<sup>100</sup> und noch im Film noir, in einer Szene von Fritz Langs BLUE GARDENIA, wird das Filmbild Strip, Zeitungsbild: Der in eine Zeitungsseite eingebaute Held betont dort die Headlinebezogenheit von Daily Strips/Comics und Zeitung. Fritz Lang nimmt hier eine Transformation der Text-Bildkopplung des expressionistischen Stummfilms im Film noir vor.

Allein das Manuskript, vor allem Carl Mayers Schreibstil, der dringliche, abgehackte Exklamationsgestus des Autoren von CALIGARI, GENUINE, DER LETZTE MANN, SCHERBEN, SYLVESTER, DER BUCKLIGE UND DIE TÄNZERIN, DER GANG IN DIE NACHT usw., mit den häufig durch Ausrufezeichen versehenen Regieanweisungen, sorgte für das expressionistische Fundament der Stummfilme des Weimarer Kinos.<sup>101</sup> Mayers Stil trieb eine Ästhetik der Verknappung voran, wie sie wieder vorwiegend in der Sprache des Comics vorzufinden ist. Eine Verknappung, die in Hyperbolik, in der Nachdrücklichkeit der Onomatopoetika münden sollte, bei der sich vor allem der expressive Gestus und auch die filmische Entfesselung – natürlich eine Erfindung Mayers! –, also die innere, subjektive

---

<sup>99</sup> Ebd.

<sup>100</sup> Vgl.: TEZUKA Osamu: Dororo. Band 1. New York: Vertical Inc., 2008. S. 78. S. 13.

<sup>101</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 182-S. 191.



Bewegungsspur abbildete. Diese Entfesselungsbewegungsspur der Onomatopoetika, wie man sie heute in den Manga sieht, ist obendrein ein stilistisches Verfahren, das mit den radikal-subjektiven Zügen so mancher expressionistischer Lyriker korrespondiert, weil auch die ‚Soundwords‘/Onomatopoetika immer auf einen expressiven Effekt gearbeitet sind. Comic- bzw. mangahaft ist folglich schon der abgehackte Reihungsstil der expressionistischen Lyrik, der ebenso analog zu den sequentiellen Künsten Manga/Comic/Film zu sehen ist. Wie im Comic geht es hier um eine Aneinanderreihung von Bildern; Döblins *BERLIN ALEXANDERPLATZ* faßt dieses Stilmittel in Romanform, worin die Dynamik, Getriebenheit und Zerrissenheit des urbanen Raumes, des Großstadtlebens, zum Ausdruck kommt. Verknappung findet sich besonders in August Stramms Telegrammstil, der die neue Erfahrung einer fragmentarisierten Wirklichkeit in diesen disparaten wie eindringlichen Wortaneinanderreihungen wiederzugeben suchte.

Dieses sprachlich Aufgebrochene hat apokalyptische Dimensionen, sowohl im Äußeren als auch in der Botschaft „*Du mußt Caligari werden!*“, die in das Filmbild eingeschrieben ist und so den Geist bedrängt und zerrüttet. All dies findet sich im expressionistischen Manuskript Carl Mayers und entspricht eben zugleich der Fragmentarik des Comicstils, der mit seinen Bilderfolgen selbst ein Reihungsstil und oftmals, durch die einzeln eingestreuten ‚Soundwords‘/Ausrufe, zugleich Telegrammstil ist. Die aus dem Reihungsstil resultierende, sequenzialisierte Stationentechnik im expressionistischen Film und Theater ist also ebenfalls comic- und sogar gameartig.

Das Paradebeispiel dieses Stationenverfahrens im expressionistischen Film ist Karl Heinz Martins *VON MORGENS BIS MITTERNACHT*, mit einem Kassierer, der unruhig von Station zu Station hetzt, aber ohne sich dabei ‚aufzuleveln‘, sondern eher sich zu demontieren. Die Station des Sechstagerennens ist hierfür gleichnishaft. Hinzu kommen im Filmbild die böseartig petzenden, vorantreibenden Onomatopoetika, zum Beispiel die eben erwähnte krakelige Schrift aus dem Strommast.

U.a. weil es auf einem statischen Träger, dem Blatt Papier, Bewegung cineastisch umzusetzen sucht, steht auch im Manga in hohem Maße die Getriebenheit zur Disposition. Zuvor war das Kamishibai Kino- und Fernsehersatz und entwickelte mit der Schiebemethode und den Effekt-, Bewegungs- und vor allem Energielinien Möglichkeiten, die Bilder zu dynamisieren (Kapitel 2.1., 2.1.1., 2.1.2., 2.5., 3.1., 5.2.1., 3.2.2., 3.2.3.), die das Manga und auch das Anime übernahmen. Manga unterscheiden sich in ihrer intrinsischen Dynamik sonach vom Ukiyo’e, das immer statischer als sie wirkt, jedoch den Rezipienten bereits in Bewegung setzte, wenn er zum Beispiel Hokusais *TŌKAIDŌ GOJŪSAN TSUGI* (*DIE DREIUNDFÜNFZIG STATIONEN DES TŌKAIDŌ*) Schritt für Schritt verfolgt – auch eine Stationentechnik. Aneinandergereiht bilden diese einzelnen Motive nämlich selbst ein Panorama, an dem der Betrachter vorbeigeht. Das gleiche Prinzip der Bewegung von außen, sozusagen mit dem Rezipienten, der als Kamera fungiert, während die Motive statisch bleiben, hat man außerdem bei den Bildrollen – *emaki*.

Der expressionistische Stummfilm mit seinen dynamischen gemalten Hintergründen benutzte nun neben dem filmischen Fließbild die zackigen, eckigen und dramatischen Formen zugleich als Mittel der Dynamik sowie der Stimmung, wodurch sie außerdem eine innere, bis zur Entfesselung gehende Bewegung darstellten, also sowohl eine emotionale Bewegungsspur erzeugten, als auch – vor allem den emotionalen Effekten im Shōjo ähnlich – Dramatik immer wieder als Hintergründe, Seelenkulissen abbildeten. Die graphische, (vor-)sprachliche, äußerst zeichenhafte Exaltiertheit des Expressionismus erzeugte psychographische Linien oder ganze Hintergrundmuster und -gespinste, die sich im Shōjo, weil oft keine Panelrahmen vorhanden, damit wieder sehr in den Vordergrund zu den Gesichtern stellen und mit Schraffur, Linien, etc. sowohl alles verdunkeln, verschatten oder blitzhell erleuchten lassen können, wodurch die Ausdrücke unterstrichen werden (Kapitel 2.1.2., 3.2.1., 3.2.2., 3.4.). Der Abstract Expressionismus wiederum führte den Gedanken der Bewegungsspur, der expressionistischen Entfesselung weiter, die sich in der aus Stummfilm und Kamishibai gewonnenen Linienführung äußerte. Und am Ende steht nun die Bewegungsspur des Spielers (oder des von ihm geschwungenen Schwertes) im Videogame (2.2.ff).

Diese Techniken im Manga wie im Anime erzeugen zusammen mit der Montage und der Onomatopöie Bewegung, eine innere Dramatik innerhalb der Statik. Liegt eine ‚Limited Cel Animation‘ vor, arbeitet auch das Anime meist mit den gleichen Mitteln der Dynamisierung wie das Manga.<sup>102</sup>

### *5.3. Das Filmische*

#### 5.3.1. Stummheit

Das Fehlen des Tones und das Fehlen von Farbe im Stummfilm oder Manga, die Losgelöstheit der Farbe vom gefilmten Objekt – selbst bei der Viragierung und später im Anime, worin Figuren oft grellbunte Haare haben, – verdichten eine Visualität, die einen expressionistischen, denaturierten Eindruck hinterläßt.

Scheinbar entgegen dem effektvollen und oftmals die Entfesselung unterstützenden Einsatz von Onomatopoetika gibt es besonders in den Gekiga Passagen, die stumm sind, d.h., ohne Sprechblasen oder Dialoge. Bereits besprochen wurden die vollends stumme Manga-Serie GON (Kapitel 3.2.2.) sowie die stummen Männerfiguren Tatsumi Yoshihiros (Kapitel 3.3.). Die Action ersetzt die Sprache und die Sprache wandelt sich in Dramatik. Der Bezug zu diesen stummen Bildern ist das Benshi-Stummfilmkino, vor allem der nicht immer alles kommentierende, auf die stummen Bilder setzende Kantō-Stil, aus welchem das Kamishibai und daraus das Gekiga hervorging (Kapitel 2.1., 2.1.1., 2.1.2., 2.5., 3.1., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3.).

Zu den stummen, oft kontemplativ wirkenden Passagen gesellen sich im Manga (und Anime) häufig stumme Figuren, die dadurch nicht immer mundtot gemacht, verstummt, sondern vielmehr auratisiert sind. Ihre inneren Vorgänge werden mit anderen Mitteln als ihrer Sprache

---

<sup>102</sup> Siehe auch: LAMARRE Thomas: Full Limited Animation. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 106ff.

ausgedrückt. Die schweigsame Hauptfigur *Ogami Itto* aus KOZURE ŌKAMI beschreitet mit seinem kleinen, fast immer stummen Sohn mit den lodernden Augen, *Daigoro*, statt des *bushidō* den umgekehrten Weg, den *meifumadō*, also den Pfad der Dämonen und Verdammnis in die buddhistische Hölle.<sup>103</sup> Zeichner Kojima Gōseki bedient sich, wie Inoue Takehiko in seinem BAGABONDO der traditionellen japanischen Techniken wie Wassertuschmalereien, dem bereits erwähnten Stil des Suibokuga, sowie exquisiten kalligraphischen Federzeichnungen. Inoue wechselte für VAGABOND zur „Graphiker-Feder“, anstelle von „Pinsel, Filzschreiber, Marker und Bleistift“,<sup>104</sup> was ein ausdrucksstarkes, oft brütendes Helldunkel erzeugt und die stummen, vom (Schwert-)Kampf geprägten meditativen Szenen sehr unterstreicht (Kapitel 2.2.1.). VAGABOND basiert auf dem gigantischen Roman MUSASHI von Yoshikawa Eiji über den japanischen Volkshelden Miyamoto Musashi. Das Manga läuft auf Musashis Kampf im Jahr 1612 bei der Meeresenge zwischen Honshū und Kyūshū<sup>105</sup> gegen einen anderen berühmten Schwertmeister, Sasaki Kojiro, hinaus. Diesen hat der Zeichner Inoue Takehiko, abweichend von der historischen Überlieferung,<sup>106</sup> bezeichnenderweise taub entworfen. Er ist daher, außer einigen Lautmalereien, meistens eine gänzlich stumme Figur:

„Wenn ich etwas in Worte fasse, bleibt bei mir oft eine Unzufriedenheit. Es scheint mir nur wenige menschliche Gefühle zu geben, die sich mit Worten adäquat ausdrücken lassen. Gibt es kein Mittel, die formlosen Gefühle ohne Form mitzuteilen? Während ich darüber nachdachte, entstand eine Figur, die ohne Wortwechsel auskommt.“<sup>107</sup>

Diese stumme Figur *Kojiro* wird erst im Band vierzehn im Kindesalter eingeführt, nachdem der Leser zunächst die Abenteuer des jungen Miyamoto Musashi begleitet hat.<sup>108</sup>

Zu *Kojiro* in VAGABOND, *Daigoro* in KOZURE ŌKAMI oder zu GON gesellen sich weitere stumme Figuren wie *Mikaze*<sup>109</sup> aus OTOGIZŌSHI,<sup>110</sup> die wortkarge *Rei* aus NEON GENESIS EVANGELION oder die stumme Hauptspielfigur in DRAGON QUEST, der feminine *Griffith* aus BERSERK, der nach seiner Folterung dramatisch verstummt, der schweigsame *Killy* aus BLAME! oder *Hoshimaru*, der Knochendrache aus NARUTARU etc.

Und wie erwähnt zeigt Ōtomo Katsuhiros Anime AKIRA eine besonders aufgeladene Szene stumm: die Atombombendetonation inszeniert er in dramatischer Stille, wodurch sie, siehe Kapitel 4.3., zum Kollektivausdruck entfesselter Zerstörungsgewalt geworden ist.<sup>111</sup>

<sup>103</sup> KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 5. Glossary. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2001. S. 287.

<sup>104</sup> TAKEHIKO Inoue: TakehikoTalk. In: TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 4. Berlin: Egmont Verlag, 2002. S. 237.

<sup>105</sup> Vgl.: HAUPT Holger Hermann: Nachwort des Übersetzers. In: TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 6. Berlin: Egmont Verlag, 2004. S. 1.

<sup>106</sup> Vgl.: Ebd. S. 189.

<sup>107</sup> Anmerkung: Hier hat der Übersetzer in seinem Nachwort den Zeichner Takehiko zitiert. Vgl.: HAUPT Holger Hermann: Nachwort des Übersetzers. In: TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 16. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 189.

<sup>108</sup> Vgl.: TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 3. Berlin: Egmont Verlag, 2003. S. 6, S. 8-S. 13, S. 30-S. 35, S. 71, S. 91-S. 100, S. 101-S. 106, S. 111-S. 113, S. 116-S. 130, S. 136, S. 179. Und: TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 21-22. Köln: Egmont Verlag, 2006.

<sup>109</sup> Vgl.: SETO Narumi: Otogi Zoshi. Band 2. Los Angeles: Tokyopop, 2005. S. 35

<sup>110</sup> SETO Narumi: Otogi Zoshi. Band 1-2. Los Angeles: Tokyopop, 2005.

<sup>111</sup> PLATTHAUS Andreas: Akira. In: FRIEDRICH Andreas (Hg.): Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007. S. 209.

### 5.3.2. Entfesselung und Subjektivität

Ein weiterer Aspekt des Filmischen ist, angelehnt an die am Leib des Darstellers angebrachte entfesselte expressionistische Kamera, die Darstellungstechnik der Entfesselung (Kapitel 2.5.1.2., 3.2.1.). Die Entfesselung mit ihrer expressiven Liniensprache – und wie zu sehen, unterstützt von dynamischen Onomatopoetika – ist vornehmlich ein optisches Charakteristikum des Gekiga, was später in das Repertoire des Shōnen-/Action-Genre, beispielsweise des eben erwähnten Schwertkampf-Manga BAGABONDO, eingegangen ist. In ihren subjektiven und räumlichen Dimensionen berührt sie jedoch auch das Shōjo-Manga (Kapitel 3.5.).

Auch der Hang zur Subjektivität ist ein charakteristisches Stilmerkmal des Expressionismus. Die Subjektivität ist, wie Rudolf Kurtz betont, das Hoheitsrecht und die Definitionsmacht der expressionistischen Künstlerpersönlichkeit.<sup>112</sup> Bei Mangaka äußert sich dieses Diktum des Expressionismus schon allein bei der immer wieder beobachtbaren Betonung ihres ganz individuellen Stils – was nichts anderes ist als die Unterstreichung der eigenen Subjektivität – zum Beispiel einer ganz speziellen Art der Gestaltung der Manga-Augen; zu sehen u.a. bei Hiwatari Saki mit ihren charakteristischen Cocktaillomatenaugen usw.

Schon im Stummfilm VARIÉTÉ (1925) von E. A. Dupont kommen nun die (Entfesselungs-) Bewegung und die Subjektive/Subjektivität zusammen: die spektakulären Trapezszenen der *Drei Artinellis* im *WINTERGARTEN* stellen sich immer wieder als ihr eigener Blick dar. Man meint von oben bei den Überschlügen der Artisten mitzuschwingen, auch kopfüber, und bei diesen Schwüngen sieht man die staunende Masse in der Tiefe, die sich umgedreht hat. Kameramann Karl Freund zeigt, kurz nachdem die entfesselte Kamera erfunden worden ist, eine kontrollierte Entfesselung, einen Zustand der psychischen Schwerelosigkeit und dabei eine konsequente Subjektivierung des Sehens. Die Subjektivität steigert, intensiviert sich hier, wie auch später im Manga (und Anime), in Bewegungsintensität, woran die von Ōtomo Katsuhiro im Manga AKIRA erfundene Bewegungssubjektivität anschließt, wo sie anhand der rasanten Fahrten auf dem Motorrad (Kapitel 3.1.1.), bei der der Rezipient ebenfalls mitzufahren meint, dargestellt ist.<sup>113</sup>

Das Konzept der Bewegungsspur entspricht außerdem den Intentionen des Sumi'e, während das immer wieder heraufbeschworene expressionistische ‚Seelische‘ in den Seelenlandschaften des Sumi'e, sowie der Dynamik der Kalligraphie, des Kamishibai, des Gekiga als das Subjektive, als die innere Bewegtheit ausgedrückt ist. In der Gegenwart setzt sich die sichtbar gemachte Bewegungsspur zudem als Videospielerfahrung des ‚Flows‘, der Immersion, fort. Das mitunter rasante Bewegen durch virtuelle Räume ist nun zur Maschinensubjektive geworden und dabei eine Spielart der Mensch-Maschine-Durchdringung; nämlich der ‚Spielengine‘ bzw. -matrix durch den Spieler. Dies ist noch eine Steigerung der im Expressionismus eingesetzten entfesselten Kamera, sowie im Zusammenhang mit der videospelimmanenten ‚Ego-(Shooter)‘-Perspektive gleichfalls eine Fortführung der Subjektivierung. Gerade dies findet sich immer

---

<sup>112</sup> Vgl.: KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 14.

<sup>113</sup> Vgl.: McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 122.

mehr auch als Produkt aus den Synergien zwischen den Medien Film/Anime, Manga und Videogame in der Ästhetik von Anime, so Ubukata Tō auf Nachfrage.<sup>114</sup> Wiederum in dem ‚CGI‘-Film FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN gibt der Regisseur Nomura Tetsuya an, dort die „unmögliche Kamera“<sup>115</sup> angestrebt zu haben, weshalb die Dynamik hier, gekoppelt an die bereits in Manga und Anime beabsichtigte höchstmögliche Subjektivierung und/oder Entfesselung, alle kameraoptischen Möglichkeiten sprengt.

Die Subjektive führt damit zur Maschinensubjektive, wenn in letzter Konsequenz auch durch die Augen von Maschinen gesehen wird, wir zu ihrem Sehen, ihren Gefühlen, ihrem *Ghost* durchdringen können, wie es das Shintō mit seinem Animismus selbst im Unbelebten vorsieht, und wie es Shirow Masamune dann im Cyborg-Manga GHOST IN THE SHELL durchdekliniert hat. In Shirows KŌKAKU KIDŌTAI zeigt sich, daß das Immaterielle, wenn es sich mit der modernen Technik vereint hat, zwangsläufig in den modernen Funktionalismus übergeht – hier sei das Bauhaus hervorgehoben<sup>116</sup> –, und wie im Bauhaus in der Übertragung des Wabi Sabi-Konzepts in die Moderne das Organische ins Anorganische.<sup>117</sup>

Als Variation der expressionistischen Menschheitsbeschwörung präsentiert sich nun in der Maschinenperspektive/-subjektive als Begleiteffekt ein maschinisiertes ‚Identitätsplay‘, das auch die Gendergrenzen betrifft.<sup>118</sup>

Die Maschinensubjektive wurde im Stummfilmzeitalter zum einen von Fernand Légers durch die Kriegsmaschine angeregtem Experimentalfilm LE BALLET MÉCANIQUE (1924) angestoßen, wo der Figurendruck und die Bewegung vom eigentlich unbelebten Objekt ausging,<sup>119</sup> was neben dem Golem-Mythos (Kapitel 4.2.) zur ballettartigen Inszenierung der Kämpfe im Meka-Genre überleitete (worin vor allem Itano Ichirōs Inszenierungsstil hervorsticht), und zum anderen von den Mensch-Maschine-Durchdringungen in METROPOLIS, der impulsgebend für japanische Werke wie AKIRA, TETSUO THE IRON MAN usw. gewesen ist. Auch die Maschinensubjektive hat zur Freisetzung unkontrollierter Kräfte, einer elektrischen Grundspannung im Manga, Anime, Game beigetragen.

Daß beides – die Subjektivierung und die Entfesselung – zusammenhängt, sich auseinander ergibt, zeigt sich bereits anhand der Wegspur von CALIGARI mit seiner Subjektivität zum Stummfilm DER LETZTE MANN mit seiner Entfesselung, die beide, offenbar einer logischen Gedankenkette ihres Drehbuchautoren Carl Mayer folgend, auseinander hervorgegangen sind:

---

<sup>114</sup> UBUKATA Tō: Vortrag am 27. September 2007 um 18:30 Uhr, Japanische Botschaft, Berlin.

<sup>115</sup> Distance: The Making of Advent Children. In: SONY HOME ENTERTAINMENT (Hg.): Final Fantasy VII. Advent Children. DVD, 2006.

<sup>116</sup> Anmerkung: „Die Ideen des Expressionismus wurden vom Bauhaus aufgenommen und bestimmten wesentlich die Ästhetik des 20. Jahrhunderts (...).“ Vgl.: SATSUMA Masato: Der Einfluß der deutschen Kunst auf die japanische Malerei im frühen 20. Jahrhundert. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 26.

<sup>117</sup> Vgl.: KOREN Leonard: Wabi-Sabi. Für Künstler, Architekten und Designer. Tübingen: Wasmuth Verlag, 2007. S. 25-28.

<sup>118</sup> Vgl.: HARAWAY Donna: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag, 1995.

<sup>119</sup> Vgl.: BORDWELL David, THOMPSON Kristin: Film Art. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico, Milan, Montreal, New Delhi, Paris, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Companies, Inc., 1997. S. 183.

Die totale Subjektivität ist ein Spiegelkabinett des Wahnsinns, sagt CALIGARI mit seiner Binnenrahmenstruktur, die alles auf das Bild im Bild zurückführt. Kurz darauf – genau ein Jahr nach der zweiten großen Reprise von DAS CABINET DES DR. CALIGARI in Japan<sup>120</sup> (Kapitel 2.5.ff) – findet das Thema nochmals in der Kurzgeschichte DIE SPIEGELHÖLLE (1926) von Edogawa Ranpo als Konsequenz einer Besessenheit von optischen Geräten statt – zu denen letztlich, als neues damaliges Leitmedium, nun ebenfalls die Filmkamera gehörte. Auch Kinugasa Teinosukes KURUTTA IPPĒJI (2.5.1.1., 2.5.1.2.) aus dem gleichen Jahr wie Edogawa Ranpos KAGAMI JIGOKU verwendet besonders inflationär die expressionistischen Stilmittel der Entfesselung sowie der Subjektive, wobei am Ende auch hier der Irrenanstaltskontext auf das verrückte Innere des Anstaltsdieners als Mise-en-abîme zurückfällt. Sowohl KURUTTA IPPĒJI als auch sein großes Vorbild DER LETZTE MANN lassen damit bereits das noirische ‚Mindscreening‘<sup>121</sup> erkennen. Es ist in dieser subjektiven Inszenierungsweise vorangelegt – genauso wie diese Stilelemente die Mentalisierung durch psychische Hintergründe im Shōjo-Manga vordefinieren (Kapitel 3.5.ff). Überdies macht KURUTTA IPPĒJI deutlich, wie atmosphärisch nah die Scheinhaftigkeit, die „Universen der Verdammnis“<sup>122</sup> des Film noirs an einer buddhistischen Weltverachtungshaltung (in KURUTTA IPPĒJI zum Beispiel symbolisiert durch die geisterhaften Nō-Masken) angelegt ist.

Bei Murnau/Mayer findet sich zudem jener expressionistische Impuls, der im Wilhelminismus verhafteten Gesellschaft den Spiegel vorzuhalten. Im Stummfilm DER LETZTE MANN wird dies durch den militärischen Putz des Portiers verkörpert, der zum Toilettenmann absteigt, und dieser Gesinnung die vitalisierend-zerstörerische Entfesselung des Wahnsinns entgegensustellen sucht – wie dies zum Beispiel bereits Georg Heym mit seiner expressionistischen Novelle DER IRRE von 1913<sup>123</sup> mit dem gerade aus der Irrenanstalt Entlassenen getan hatte. KURUTTA IPPĒJI greift diese Impulse aus dem Expressionismus auf und nimmt als logische Folge dieser Subjektivität das Wahnsinnsmotiv zum Anlaß für die wahnsinnsevozierte entfesselte Kamera.

Ebenso verkettet sich die Aufführungspraxis des Benshi mit dem japanischen Stummfilmkino und darüber wieder mit der Profession des Kamishibai-Mannes, der aus dem Benshi-Kino hervorging. Das Gekiga hat sich die darin extrapolierte entfesselte Bildsprache aus der Kamishibai-Tradition mit ihren Verwisch- und Montage-Effekten beim Herausschieben der Einzelbilder gezogen (ein weiterer Grund, weswegen sich die Ästhetik des Manga/Anime nicht mehr mit dem Ukiyo'e deckt), da viele Gekiga-Zeichner, wie Mizuki Shigeru, der insbesondere ein Faible für das Dämonische, Geisterhafte hat, vorher Kamishibai-Zeichner gewesen waren.

Nicht umsonst hat Lotte Eisner ihr Standardwerk zum expressionistischen Stummfilm DIE DÄMONISCHE LEINWAND getauft. Die Entfesselung ist ein stilistischer Bestandteil von Dämonie und Raserei. Mangaka Miura Kentarō läßt in BERSERK (liegt auch als Anime vor)

<sup>120</sup> LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997. S. 152.

<sup>121</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 15, S. 48.

<sup>122</sup> Ebd. S. 9.

<sup>123</sup> HEYM Georg: Der Irre. In: PROJEKT GUTENBERG-DE (Hg.): [http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=1187&kapitel=4&cHash=56be737ca72#gb\\_found](http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=1187&kapitel=4&cHash=56be737ca72#gb_found) am 28.02.2010 um 15:31 Uhr.

seinen Zeichenstift zur entfesselten Kamera werden und hat seinen unverkennbaren Stil obendrein an den altnordischen Berserker-Mythos angelehnt. BERUSERUKU ist zudem in einer europäisch-mittelalterlichen Kulisse mit phantastisch-grotesk christlichen Verfremdungen angesiedelt – ein typisches ‚Setting‘ des expressionistischen Stummfilms.

Als Pendant zur entfesselten Kamera kann neben der Linienführung in Manga und Anime der bereits beschriebene, allzu häufig über allem liegende, oft schweigende aber hysterische Gestus – trotz des Tones im Anime – gelten, wie man ihn schon bei Nō und Kabuki im Vergleich sehen konnte (Kapitel 2.3.ff). Gerade das Nō bedient sich der Ausdrucksform des ‚inneren Schreis‘, der auch dem expressionistischen Stummfilm verstärkt wegen des fehlenden Tons in Kombination mit der Grelligkeit von Kulisse, Beleuchtung, Maske, Darstellungsstil zugrunde liegt (Kapitel 2.3.2.1.).<sup>124</sup> Noch in der japanischen Popkultur sind damit die charakteristischen expressionistischen seelischen Ex- und Implosionen<sup>125</sup> konstitutiv, sodaß dort Monstrosität und Bizarrerie als innerer Zustand der Entfesselung häufig zu beobachten sind:

Die großen Augen von *Cesare*, die wie Kameras sind und die dämonische Entfesselung in ihrer subjektiven Herleitung preisgeben, was wiederum vom Programm der *SHINKANKAKUHA* aufgesogen wurde, treffen auf HOMUNKURUSU (HOMUNCULUS,<sup>126</sup> 2003) von Yamamoto Hideo. Auch diese Manga-Serie könnte hinsichtlich ihrer Monstrosität und Bizarrerie als innerem Zustand der Entfesselung geradezu in expressionistischer Ahnenreihe stehen. Am Anfang findet sich auch hier ein medizinischer Eingriff, eine Trepanation. Dieser Eingriff an seinem Kopf operiert dem sich zur Verfügung gestellt habenden ‚Dropout‘ *Susumu Nakoshi* eine schärfere Wahrnehmung seiner alltäglichen Umwelt hervor. Nach und nach wird der Mann dem doppelten Boden seiner sozialen Umgebung und ihrer Deformierungen immer mehr angesichtig. Dies stellt der Zeichner mit monströsen und bizarren Menschenverformungen dar, die jedoch nur *Susumu Nakoshi* mit seinem linken Auge wahrnehmen kann. Es sind tiefsitzende Störungen, emotionale Blockaden und Abgründe, sogenannte *Homunculi*, die seine Mitmenschen mit sich herumtragen. So ein Yakuza-Boß, dessen *Homunculus*, sein Ich sich als kleiner Junge in der harten gepanzerten Schale eines Meka befindet. Immer wieder versucht, er, sich den kleinen Finger abzuschneiden. Oder *Yukari*, die, von ihrer Mutter drangsaliert, heimlich selbstverletzendes ‚Cutting‘ betreibt und vollkommen aus Sand besteht, der Symbole, Zeichen von streng formalisierten, oktroyierten Verhaltensregeln und -erwartungen, formt. Ein klassisches Veidt-WAHNSINN<sup>127</sup>-Thema, welches das Dämonische, Nervöse einer Gesellschaft nach außen kehrt, das sich dem hoffnungslosen Probanden offenbart. Schon vor dem Eingriff muß die Figur *Susumu Nakoshi* ein Gespür für die Schattenseiten der japanischen Gesellschaft

---

<sup>124</sup> Vgl.: GEHLER Fred: Der Raum des Dichters - Georg Kaiser. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 13, S. 14.

<sup>125</sup> Ebd. S. 12.

<sup>126</sup> YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1-2. Köln: Egmont Verlag, 2006., YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 3-6ff. Köln: Egmont Verlag, 2007.

<sup>127</sup> BLUME Rainer, FRITSCH Werner: Conrad Veidt - die Nachtgestalt. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 113.

entwickelt gehabt haben, weil er von einem Tag auf den anderen seinen Job geschmissen hat und darauf fortan in seinem Auto schläft sowie nur noch im Bettler-Milieu verkehrt.

HOMUNCULUS mit seiner extremen Subjektivität weist obendrein auf die starke Pragtendenz im expressionistischen Film zurück. Zu nennen sind hier Paul Wegener oder Ernst Deutsch, dessen schauspielerische Erstberührung im expressiven Helldunkel des Hradschin stattfand.<sup>128</sup> Kafka schließt sich an, den Ernst Deutsch kannte.<sup>129</sup> Schließlich auch die frühe expressionistische HOMUNCULUS-Reihe (1913) von Otto Rippert, für den Fritz Lang vor seiner eigenen Regietätigkeit Manuskripte schrieb.<sup>130</sup> Olaf Føns gibt mit herrisch tobenden Gesten die Hauptfigur dieser sechs Filme, die schon die Massenszenen und das jähe Hell und Dunkel in den Stummfilmen der kommenden Jahre präfigurieren, zumal der *Homunculus* dort Krieg und Zerstörung über die Menschen bringt. Bereits zersetzt ist die Gesellschaft in Yamamotos HOMUNKURUSU. Die zivilisierten Menschen sind zu Monstren, *Homunculi* geworden, und sichtbar gemacht für solche, die ihren (Kamera-)Blick nur scharf genug darauf zu stellen vermögen.

### 5.3.3. Die Großaufnahme

In Kapitel 1.1.3. wurde bereits auf die Bedeutung von Edvard Munchs DER SCHREI



Abbildung 24a

DER SCHREI um ein Gesicht handelt, das zu einem programmatischen Bildnis für den Expressionismus sowie den expressionistischen Film geworden ist. Die Mimik von DER SCHREI erschließt sich stumm, universal – siehe Balázs' DER SICHTBARE MENSCH<sup>131</sup> – und konfrontiert

hinsichtlich seiner Brückenfunktion zwischen den Künsten von Ost und West hingewiesen. Es ist kein Zufall, daß es sich bei



Abbildung 24b

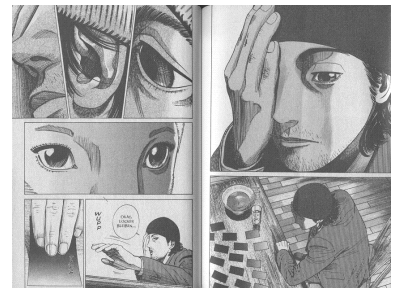


Abbildung 24c

den Betrachter mit seiner entsetzensgeweiteten Totalität, hinter der alles andere verschwindet. Von diesem Topos aus der Bildenden Kunst abgeleitet baut nun der expressionistische Stummfilm jenseits der Worte auf die schreiende Beredsamkeit des „Close-up“,<sup>132</sup> der

<sup>128</sup> KASTEN Jürgen: Ernst Deutsch - Ekstase eines Flagelanten. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 127.

<sup>129</sup> Ebd. S. 127.

<sup>130</sup> EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975. S. 225.

<sup>131</sup> BALÁZS Béla: Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001. S. 23.

<sup>132</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 112.



Großaufnahme, und im Falle von DER LETZTE MANN oft dazu in Kombination mit der Entfesselung.<sup>133</sup> Japonistisch wurde es in dieser Zeit auch, so beim Dreh für die DIE KWANNON VON OKADERA, worin Lil Dagover ihr aus DAS CABINET DES DR. CALIGARI bekanntes, großäugiges Gesicht für die – wie sie es ausdrückte – „>Schrägäugigen< in Großaufnahmen“ hinhielt.<sup>134</sup>

Die filmische Großaufnahme ist ein Mittel der Subjektivierung, die das Lesen von Gedanken und Gefühlen erst ermöglicht. Das expressive Gesicht setzt sich damit aus verzerrten Perspektiven eines in Groß- bzw. Nahaufnahmen festgehaltenen exaltierten Mienenspiels zusammen, welches zeigt, daß die grotesk-phantastische Außenwelt der Abglanz psychischer Prozesse ist, die über die Großaufnahme expressionistisch exteriorisiert worden sind. Die

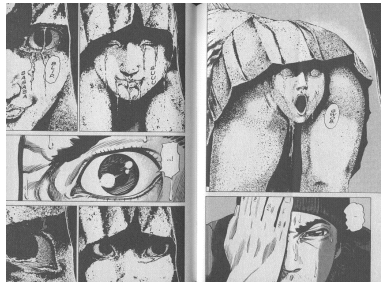


Abbildung 24d

Großaufnahme entspricht damit expressionistischen Rollenkonzepten, die das ganze Innere des Schauspielers nach außen kehren.

Auch im Manga wird auf expressionistische Weise

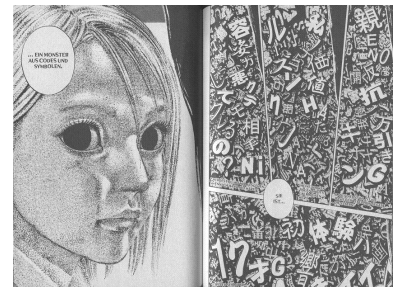


Abbildung 24e

mit der Großaufnahme



Abbildung 24f

die sogar ganze Manga-Seiten ausfüllen können (**Abb. 24a**<sup>135</sup>). Betont wird dabei meist die oft

entsetzensgeweitete Miene der Hauptfigur *Susumu Nakoshi* (**Abb. 24b**<sup>136</sup>). Dies überhöht zugleich die perzeptive Sensibilität

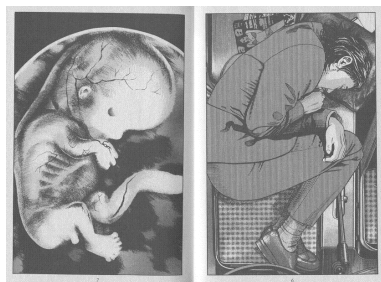


Abbildung 24g



Abbildung 24h

seines linken Auges, die ihn zur Wahrnehmung von *Homunculi* befähigt (**Abb. 24c**<sup>137</sup>). Nur aufgrund einer an ihm vorgenommenen Trepanation kann er den *Homunculus* anderer Menschen sehen. So zeigt eine weitere Großaufnahme *Susumu Nakoshis* Vision der fratzenhaften Permutationen vom *Homunculus* des Schulmädchens *Yukari* (**Abb. 24d**<sup>138</sup>).

<sup>133</sup> WEIHSMAHN Helmut: Virtuelle Räume. In: KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994. S. 26.

<sup>134</sup> DAGOVER Lil: Ich war die Dame. München: Schneekluth Verlag, 1979. S. 101.

<sup>135</sup> YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 3. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 62-S. 63.

<sup>136</sup> YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 222-S. 223. Oder YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 5. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 180-S. 181.

<sup>137</sup> YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 208-S. 209.

<sup>138</sup> YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 3. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 130-S. 131.

Ihr *Homunculus* ist wie der Golem ein Datenwesen, ein „Monster aus Codes und Symbolen“.<sup>139</sup> Dies läßt sich, in Anlehnung an das Verfahren der Großaufnahme, jedoch erst auf der *Yukaris* Sandgesichts-Großaufnahme gegenüberliegenden Manga-Seite in mikroskopisch präziser Vergrößerung erkennen (**Abb. 24e**<sup>140</sup>). Diese Codes sind letztlich – ganz nah herangezoomt – das, woraus *Yukaris* Gesicht/ihr Selbst besteht. Und dieses Selbst ist von Zweifeln, Unsicherheit und Ängsten geplagt, verursacht durch die überregulierende Mutter, welche das japanische Verhaltensvorschriftengitter repräsentiert, wie *Susumu Nakoshis* spezieller Blick analysiert. Ihre Komplexe bemäntelt *Yukari* mit heimlicher Aufsässigkeit, indem sie sich nach der Schule gegen Geld von Männern unter ihr Röckchen starren läßt und dabei die Abgeklärte gibt, sich jedoch immer wieder heimlich selbst ihre Ferse aufritzt. Die Großaufnahme fördert *Yukaris* innere Nöte zutage, so wie weitere Serien von dramatisch-expressiven Groß- und Detailaufnahmen auch in das letzte Geheimnis des Hirns von Protagonist *Susumu Nakoshi* zu kriechen scheinen; ‚Close-ups‘, die ihn, noch von einer extremen Untersicht im Verbund mit einer Diagonalkomposition (Kapitel 1.2.5.) betont, immer wieder seelisch entblößen (**Abb. 24f**<sup>141</sup>).

Unvergessen ist in Fritz Langs M eine noch zynischere Entblößung: Der ‚Beinahe-Panty Shot‘ – *panchira* – des beileibe nicht so attraktiven Kommissars *Lohmann* (Otto Wernicke). Die Aufnahme führt von zwischen den feisten Beinen unter dem Schreibtisch hinauf zu *Lohmanns* grobem Gesicht. Im ebenso extremen Winkel und im entblößenden ‚Close-up‘ sind darüber hinaus



Abbildung 24i

Aufnahmen des gehetzten, verletzlichen Kindergesichts des Mörders dargestellt, den *Lohmann* jagt, gespielt von Peter Lorre.

Ebenso entblößt Yamamoto Hideos *HOMUNCULUS* die Verletzlichkeit der Hauptfigur(en). Der Protagonist wird in extremer Draufsicht Daumen lutschend eingeführt, indem er auf der gegenüberliegenden Seite mit einem Embryo im

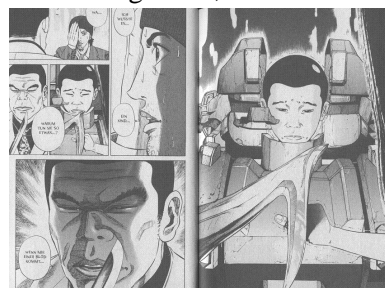


Abbildung 24j

Mutterbauch verglichen wird (**Abb. 24g**<sup>142</sup>). Im sechsten Band nimmt der Zeichner darauf nochmal Bezug: Nachdem *Susumu Nakoshi* die Schülerin *Yukari* von ihrem *Homunculus* befreit hat, springt er am Hafen spontan ins Meer und taucht damit für kurze Zeit in einen pränatalen Urzustand ab. Diese Szene (**Abb. 24h**<sup>143</sup>) spricht das „Ozeanische“ des Unterbewußtseins selbst an und versinnbildlicht in den beiden aufeinander bezogenen Panels/Manga-Seiten dies strömende Ozeanische als Symbol der durch das Daumenlutschen ersetzten Mutterbrust.<sup>144</sup>

<sup>139</sup> Ebd. S. 131.

<sup>140</sup> YAMAMOTO Hideo: *Homunculus*. Band 4. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 142-S. 143.

<sup>141</sup> YAMAMOTO Hideo: *Homunculus*. Band 6. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 50-S. 51.

<sup>142</sup> YAMAMOTO Hideo: *Homunculus*. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 6-S. 7.

<sup>143</sup> YAMAMOTO Hideo: *Homunculus*. Band 6. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 132-S. 133.

<sup>144</sup> FREUD Sigmund: *Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994. S. 31, S. 34, S. 39.

Diese tiefenpsychologische  
expressionistisch-  
freudianischen Zeitgeist auf.  
Hier spitzt sich zu, was die  
Großaufnahme bereits  
zutage förderte:

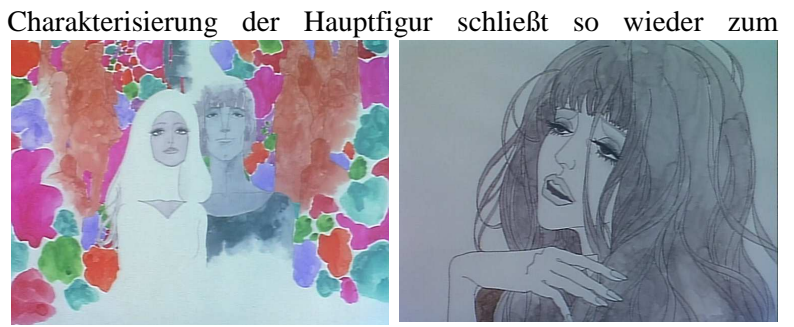


Abbildung 25a

Abbildung 25b

Vulnerabilität und  
entfesselte Gebilde des  
Unterbewußtseins, auf  
welche die Großaufnahme  
im Manga immer wieder

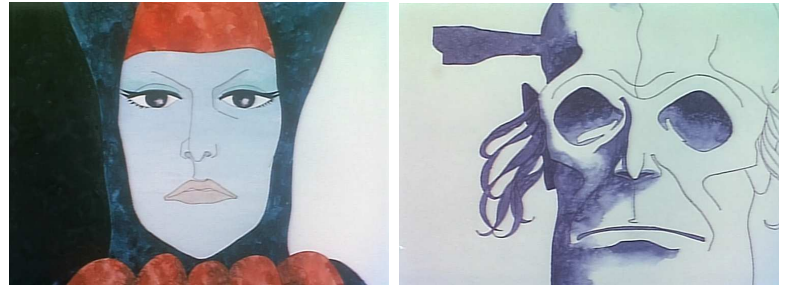


Abbildung 25c

Abbildung 25d

investigativ draufhält. Das  
,Close-up' stellt sich damit  
als ein ebenso transgressiver  
Eingriff heraus wie die  
Trepanation, die zu Beginn



Abbildung 25e

Abbildung 25f

an *Susumu Nakoshi*  
vorgenommen worden ist.  
Deutlich ist dabei die enge  
Verlinkung psychischer  
Prozesse und der  
Großaufnahme, denn der



Abbildung 25g

Abbildung 25h

,Point of view', die  
Subjektivität des linken  
Auges von *Susumu Nakoshi*  
zeigt die einzelnen  
*Homunculi*, welche anmuten

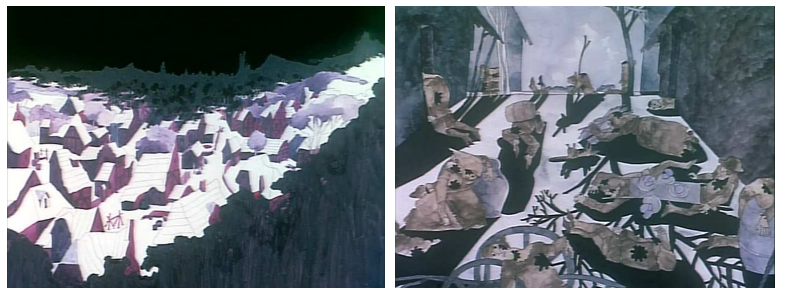


Abbildung 25i

Abbildung 25j

wie die im Menschen  
waltenden, unterdrückten  
Triebkräfte. Diese Gestalten  
und Objekte des  
Unterbewußtseins sind für



Abbildung 25k

Abbildung 25l

den speziellen Blick von *Susumu Nakoshi* zu einer wahrgewordenen ,Freakshow' auf den



Straßen geworden, welche von den Monstren des Unterbewußtseins bevölkert sind. So überlagert das erschreckte Gesicht/Auge *Susumu Nakoshis* grob und holzschnittartig in Groß/Nah das nun bizarre und

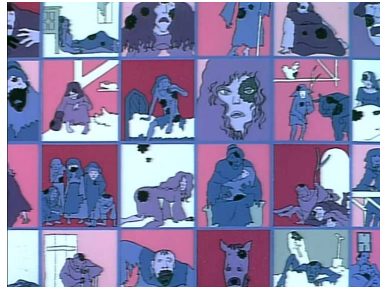


Abbildung 25m



Abbildung 25n

deformierte Treiben (Abb. 24i<sup>145</sup>), die sonst schlummernden, sichtbar gemachten Impulse, Neurosen, Traumata seiner



Abbildung 25o



Abbildung 25p

Mitmenschen; zum Beispiel des Yakuza-Bosses, in dessen harter Meka-Schale immer noch der kleine verängstigte Junge (Abb.



Abbildung 25q



Abbildung 25r

24j<sup>146</sup>) mit seiner Furcht vor physischem Schmerz steckt. Diese exteriorisierten Freud'schen Muster im Manga HOMUNCULUS



Abbildung 25s



Abbildung 25t

sind somit in ihren grotesken Erscheinungsformen zu einer weiteren Verknüpfung von *eroguronansensu* und Expressionismus geworden. Expressiv sind auch die



Abbildung 25u

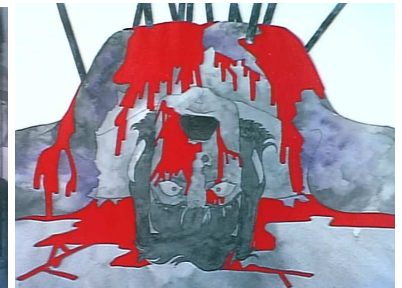


Abbildung 25v

Großaufnahmen der Frauenfiguren im zwischen der Shōjo- und Shōnen-Ästhetik angesiedelten GALAXY EXPRESS oder anderen Werken Matsumoto Reijis; im Anime HOTARU NO HAKA von Takahata Isao fällt ein dramatischer Wechsel zwischen Totale und Großaufnahme als expressionistisch-seelischer Effekt auf.<sup>147</sup>

<sup>145</sup> YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 226-S. 227.

<sup>146</sup> Ebd. S. 246- S. 247.

<sup>147</sup> BERGER Thomas: Die letzten Glühwürmchen. In: FRIEDRICH Andreas (Hg.): Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007. S. 218.

Auch *Ryuzaki* und *Mello*,<sup>148</sup> die hyperbegabten Ermittler aus *DEATH NOTE* haben das expressionistische Wahnsinnsantlitz von *Cesare* mit schwarz umrandeten Augenhöhlen. Sie besitzen sein



Abbildung 25w



Abbildung 25x

Nervengesicht; sind sie doch der neuralgische Punkt der Ermittlungen eines dämonischen Musterschülers, der aus



Abbildung 25y



Abbildung 25z

einer Ennui der Hochbegabung – eine MABUSE-Thematik – mit Hilfe eines phantastischen Todesgottes und eines computeranalogen magischen Notes/Notizbuches zum Massenmörder wird.

Das im Zusammenhang der dämonischen PARADE VON HUNDERT GEISTERN UND GESPENSTERN erwähnte Manga *SENGOKU OTOGIZŌSHI INU YASHA* (Kapitel 1.4.5.) zeigt zum Beispiel in Band 17 den konventionalisierten, schläfrigen Blick des Bösen in Großaufnahme, den bereits der weiße Wolfsdämon *Sesshomaru* kultivierte und der im Kapitel *Entfesselt* in Form des Dämonen *Yoromaru* noch an Grausamkeit gesteigert ist.<sup>149</sup> In *INU YASHA* Band 29 wird dieser Blick in geisterhafter Kulisse in der „Seelenklammerung“ eines Dämonenbabys<sup>150</sup> verdichtet, wobei ‚Seelenklammerung‘ dazu ein emotiver Begriff ist, der selbst bis ins Mark expressionistischer Ausdrucksweisen geht. Eine weitere Konvention wird der Rezipient in dieser Manga-Serie angesichtig: die Großaufnahme des neuen Gegners, zum Beispiel im Band 26.<sup>151</sup> Dieser imposante Auftritt ist ein dramatischer Effekt, der noch an die Vergrößerung gemahnt, die das Kabuki mit übergroßen Requisiten wie Perücken, Kleidern, Waffen zuwege brachte – eine Hyperbolik, die ebenso im Riesenwaffentopos in Manga,<sup>152</sup> Anime, Games fortlebt – und nun von der filmischen Großaufnahme im Manga/Anime aufgegriffen werden konnte. Zumal diese Vergrößerung mit dem *Mie* im Kabuki bereits angestrebt wurde, was aber nur der Film mit seinem ‚Close-up‘ des Gesichts realisieren konnte. Da ist außerdem das ausdrucksvolle Dekor. Gerade die vielen SF-Städte in Manga, Games und Anime sind so ausdrucksstark wie Gesichter, da sie ohnehin, wie Fritz Langs *METROPOLIS*, häufig die Nebenhauptdarsteller sind. So setzt sich das Manga oft aus einem virtuosens Zusammenspiel aus Dekor und Gesichtern zusammen, hauptsächlich bei den am Gesicht

<sup>148</sup> ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: *Death Note*. Band 7. Hamburg: Tokyopop, 2007. S. 82, S. 105, S. 109, S. 113, S. 118-S. 120, S. 194.

<sup>149</sup> TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 17. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 30ff.

<sup>150</sup> Vgl.: TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 29. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 105, S. 124ff.

<sup>151</sup> TAKAHASHI Rumiko: *Inu Yasha*. Band 26. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 26.

<sup>152</sup> Ebd. S. 37.

klebenden Shōjo-Manga (Kapitel 3.5.ff), was den Experten Yoshimura Kazuma folgern läßt, daß der Hauptfokus im Manga vor allem die Darstellung des Gesichts ist.<sup>153</sup>

Die Ausdruckskraft der Mimik beschäftigte deshalb, geradezu einem medizinisch-naturwissenschaftlich Schema gleichend, sowohl Tezuka Osamu als auch bereits Hokusai, den Erfinder des Begriffs Manga. Beim Holzschnittmeister Hokusai fügen sich seine Gesichtsstudien, die als prämassenmediale Darstellungen keine klassisch-filmischen Großaufnahmen sind, erst noch in seine Manga-Bände ein, die vor allem Alltagsuntersuchungen für seine Ukiyo'e waren. Die Skizzenvorlagen zeigen neben den Gesichtern außerdem Tiere, Tänze, Berufe, Bewegungsarten, Pflanzen, Steine, Wasser etc., während Tezuka nun im 20. Jahrhundert – innerhalb des klassischen Manga-Stils – in seinem MANGA SENKA SHOKYŪHEN (Kapitel 3.1.1., 3.2.) die Bandbreite der mimisch-filmischen Mittel im Manga systematisierte. Wie bereits erarbeitet worden ist, war Tezuka ohnedies aufgrund seiner Sehgewohnheiten, aufgrund der daraus bedingten Themenauswahl, aufgrund seiner visuellen Mittel und aufgrund seiner deutschlandbezogenen Profession als Arzt höchst verwoben mit dem Expressionismus (Kapitel 3ff).

Es war Béla Balázs, der in der Stummfilmzeit nun die Entdeckung und Theoretisierung der Großaufnahme des Gesichtes im Film voranbrachte.<sup>154</sup> Hierauf ist bereits im Kapitel 3.5.ff eingegangen worden, worin Balázs' Beobachtungen zur Großaufnahme in Carl Theodor Dreyers LA PASSION DE JEANNE D'ARC auf die stil-stoffliche Verflechtung von Shōjo-Manga bezogen wurden. Ihre zumeist europäischen Stoffe kleiden diese Manga zuvorderst in einen Großaufnahmen-Posterstil. Dieser wurde schließlich auch ins Anime überführt. Das bilderromanhafte KANASHIMI NO BERADONA (DIE TRAGÖDIE DER BELLADONNA, **Abb. 25a-Abb. 25z**) zeugt davon. Dieses Anime ist 1973 unter der Regie von Yamamoto Ei'ichi und in Tezukas Studio *Mushi Production* entstanden und das dritte einer Reihe von Erotikfilmen, also SENYA ICHIYA MONOGATARI (A THOUSAND AND ONE NIGHTS) von 1968 sowie KUREOPATORA (CLEOPATRA, bzw. CLEOPATRA: QUEEN OF SEX) von 1970, die beide unter der Ägide von Tezuka Osamu entstanden. DIE TRAGÖDIE DER BELLADONNA, bei der Tezuka nicht mehr direkt mitwirkte, spannt nun mit seiner gewollt kunsthafte Statik und seinen visuellen Bezügen zur Ästhetik des Jugendstils einen Bogen von Schiele (z.B. **Abb. 25q**), Klimt (z.B. **Abb. 25a, Abb. 25p, Abb. 25r**), Beardsley (z.B. **Abb. 25o**) und sogar Munch (z.B. **Abb. 25k-25l**) über die stoffliche Bezugnahme sowohl auf Johanna von Orléans als auch am Ende auf die Französische Revolution bis zum Shōjo Manga dieser Jahre. Allen voran zu DIE ROSEN VON VERSAILLES (Kapitel 3.5.1.1.), das sich ebenso – aus der Perspektive von Stefan Zweig – auf die Französische Revolution kapriziert hatte.

---

<sup>153</sup> Vgl.: YOSHIMURA Kazuma: Manga, Fotografie und Porträtbild. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 198-S. 207. Und: Interview mit Prof. Yoshimura Kazuma am 08. Oktober 2005 von 12 Uhr bis 13 Uhr, Seika-Universität, Kyōto.

<sup>154</sup> BARCK Joanna, BEILENHOF Wolfgang: Das Gesicht im Film und seine sekundären Inszenierungen. In: montage/av. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation. Das Gesicht im Film/ Filmologie und Psychoanalyse. Marburg: Schüren Verlag, Ausgabe/Nr. 13, Januar 2004. S. 6.

Aufgrund dieser Bezogenheit zur Shōjo-Ästhetik besinnt sich das Filmbild auch hier immer wieder auf das Gesicht, die Großaufnahme der Hauptfigur *Jeanne* zurück. Ihr sinnliches Antlitz ist das Bindeglied der einzelnen Szenen. Das kulminiert im letzten ‚Shot‘, nachdem die zunächst sexuell von dem Landesfürsten mit dem Totenkopfgesicht (**Abb. 25d**) Gequälte (**Abb. 25f**) und darauf in ihrer Vermählung mit dem Teufel (gesprochen von Nakadai Tetsuya) zur Hexe und mächtigen Medizinfrau Aufgestiegene schließlich auf dem Scheiterhaufen verbrannt wird – während sie noch ihren Mann *Jean* sterben sieht, der vorher der Zeremonie beiwohnte. Dabei ist seine Gesichts-Großaufnahme von parallelen Speeren und Rittersilhouetten vergittert (**Abb. 25u**). In diesen letzten Szenen fließen somit alle Großaufnahmen von *Jeannes* Gesicht zusammen. Jede Frau in der Menge, die der Verbrennung beiwohnt, wird zu einer *Jeanne* stilisiert, erhält ihr Gesicht (**Abb. 25y, Abb. 25z**).

Obendrein verweist das märchenhaft-mittelalterliche Flair dieses Anime (z.B. **Abb. 25s**) wieder ganz direkt auf den expressionistischen Stummfilm, besonders auf Murnaus FAUST und die Szene mit *Mephisto*, der seinen Mantel schattenhaft über das pestbefallene Städtchen ausbreitet (**Abb. 25h-Abb. 25j, Abb. 25t**) wie davor schon der Teufel *Chernobog* in Disneys FANTASIA. Ebenfalls als Pestszene dargestellt initiiert der schwarze Teufel, der über *Jeanne* gekommen ist, nun auch noch den Krankheitsbefall ihres Heimatdorfes (**Abb. 25j**). Dabei bleibt Tezukas Handschrift erkennbar – zum Beispiel in den Spielereien von ‚Panelisierungen‘ des Filmbildes (**Abb. 25m-25n**) – und generell in der darüber gelagerten Transformation, die der Expressionismus schon bei Disney durchwandert hat. Das ist vor allem an der Darstellung der Königin – ihrer Großaufnahme – sichtbar, die sich auch wieder – wie bei Disney – als eine Kreuzung aus Dame Uta, Brigitte Helm<sup>155</sup> und Joan Crawford präsentiert (**Abb. 25c, Abb. 25e**).<sup>156</sup>

Im Ende von BELLADONNA mit seinem über allem stehenden Gesichtsmotiv und seiner – angesichts von *Jeannes* vorausgegangener sexueller Exploitationen eher pseudoemanzipatorischen – Brückenbildung von der Epoche *Jeanne d’Arcs* zur Französischen Revolution und ihren Frauen, findet sich auch der Leitgedanke von Balázs’ DER GEIST DES FILMS wieder, worin er sich der „Großaufnahme“<sup>157</sup> und ihrer Fähigkeit, das Raumzeitliche zu durchmessen, widmet:

„Wenn uns aber ein Gesicht allein und groß gegenübersteht, so denken wir an keinen Raum, an keine Umgebung mehr. Selbst wenn wir dasselbe Gesicht vorhin noch mitten in der Menge gesehen haben, so sind wir jetzt plötzlich mit ihm unter vier Augen allein. Wir wissen vielleicht, daß dieses Gesicht in einem bestimmten Raume ist, aber wir denken diesen nicht hinzu. Denn das Gesicht wird Ausdruck und Bedeutung auch ohne hinzugedachte räumliche Beziehung.“<sup>158</sup>

Eine Beobachtung, die kongenial zur großaufnahmehastigen TRAGÖDIE DER BELLADONNA mit ihren zweidimensionalen, oft nur angedeuteten Landschaften zu passen scheint, da hier die

<sup>155</sup> BÖHM Andrea: Brigitte Helm. Heilige und Vamp. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 194.

<sup>156</sup> ALLAN Robin: Walt Disney and Europe. European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1999. S. 55.

<sup>157</sup> BALÁZS Béla: Der Geist des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001. S. 16ff.

<sup>158</sup> Ebd. S. 16.

Körper- und vor allem Gesichtslandschaft der *Jeanne* zum darstellerischen Mittelpunkt geworden ist.

#### 5.3.3.1. Der schmale Grat zwischen Augenglanz und Augenterror

DIE TRAGÖDIE DER BELLADONNA orientiert sich an den Geschichten des Shōjo, die, wie erwähnt, meistens über weite Strecken durch Großaufnahmen von Gesichtern erzählt werden. Oftmals sind dort die riesigen Augen der Figuren in expressionistischer Denkart zum pars pro toto der Gesichts-Großaufnahme selbst geworden. Und wie beim expressionistischen Stummfilm mit seinem exzessiven Gebrauch von „Großaufnahmen“<sup>159</sup> dienen die großen Augen der melodramatischen<sup>160</sup> Emotionalisierung und Psychologisierung. Dabei sorgen sie für eine bereits eine Schraube höher gedrehte Anspannung; nicht ungleich den expressionistischen Fieberphantasien im Film und auf der Bühne, womit sich letztlich der Terror der gigantischen Iris als ein Widerhall des immer wieder heraufbeschworenen ‚Seelischen‘ im expressionistischen Spiel darstellt.

Conrad Veidt betonte, als er den *Gwynplaine* gab in THE MAN WHO LAUGHS, der Adaptation des Victor Hugo-Stoffes DER LACHENDE MANN, daß aufgrund der omnipräsenten verstümmelt-lachenden Fratze seine mimischen Möglichkeiten auf darstellerisch herausfordernde Weise eingeschränkt gewesen seien. Ihm seien nämlich als Hauptausdrucksmittel nur die Augen geblieben, was für den Nervenschauspieler<sup>161</sup> Veidt rollentechnisch sehr reizvoll gewesen sein soll.<sup>162</sup> Ohnehin ist Conrad Veidts schauspielerischer Durchbruch im Film dem expressiven Aufreißen seiner Augen zu verdanken. Hyperbolische Seelengefäße waren sie in CALIGARI, überdimensional übertrieben groß und dazu schwarz geschminkt sind sie es oft noch in anderen expressionistischen Stummfilmen. Diese expressiven Stummfilmaugen gleichen dabei den häufig vorkommenden „Suppenteller“-Augen im Manga und Anime,<sup>163</sup> schließlich fühlte der zarte Schauspieler Veidt u.a. auch den modernen japanischen Figurentypus des Bishōnen vor (Kapitel 3.5.1.ff).

Die seelenvolle Augenbeleuchtung findet indes ihren Höhepunkt in Murnaus FAUST-Film. Dort herrscht ein Glimmen, das bis in die zarten Fingerspitzen seines *Gretchens* reicht. Ihre Augen schimmern wie Sterne. Eine übersinnliche Lichtgebung legt sich, in Wilhelm Worringer'scher Definition,<sup>164</sup> wie ein Schleier über die Wirklichkeit, den auch das

---

<sup>159</sup> PREISS Tom: Asta Nielsen - das wilde Unkraut. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 50.

<sup>160</sup> HICKETHIER Knut: Henny Porten - das leidende Weib. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 67.

<sup>161</sup> Vgl.: BLUME Rainer, FRITSCH Werner: Conrad Veidt - die Nachtgestalt. In: HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 122.

<sup>162</sup> Ebd. S. 118.

<sup>163</sup> NIELSEN Jens R.: Mit anderen Augen. Der Manga, von Europa aus betrachtet. In: HAMANN Volker (Hg.): Reddition. Zeitschrift für Graphische Literatur. Barmstedt: Volker Hamann Verlag, Ausgabe/Nr. 44, Mai 2006. S. 6.

<sup>164</sup> WORRINGER Wilhelm: Abstraktion und Einfühlung. Ein Beitrag zur Stilpsychologie. Dresden: Verlag der Kunst, 1996. S. 153.



Manga/Anime einführt. Wobei im Shōjo-Manga die großen Augen – wie bereits ebenfalls bei Murnaus Sternenaugen – mit kleinen Sternenreflexen usw. versehen wurden, um das darin schwimmende Unbewußte als Aufblitzen von Seelenregungen zu extrapolieren (Kapitel 3.5.2.1., 3.5.3.).

Diese Augen-Beseeltheit ist auch den pathetischen, oft mit der Biederkeit spielenden „Posen“<sup>165</sup> und der „Kolportagenhaftigkeit“<sup>166</sup> einer Henny Porten sowie dem sich darin spiegelnden „Seelenglanz“<sup>167</sup> zu eigen. Vor allem ihrer berühmtesten Pose: dem sogenannten „Himmelsblick“.<sup>168</sup> Ihr Spiel war ganz auf „Rührung“ ausgerichtet.<sup>169</sup> Zumal der Glanz der Augen, dieses feuchte Schimmern – heute mit expressiven Helldunkeleffekten im Manga evoziert – einem Ölbild entnommen zu sein schien.<sup>170</sup>

Gemälde sind auch jetzt noch die Augen von Manga-Charakteren. Großäugige (Shōjo-)Figuren drücken wie Henny Portens Spiel selbst in pornographischen Kontexten „Innerlichkeit“,<sup>171</sup> „Schmelz“,<sup>172</sup> „Mädchenhaftigkeit“<sup>173</sup> aus. Sogar stellte Henny Porten schon diese nun im Sex-Manga-Bereich konventionalisierte Mischung aus mitunter bieder<sup>174</sup> und immer wieder gedemütigt und vergewaltigt dar, besonders, wenn die Stummfilmschauspielerin mit der brachial-physischen Potenz eines Emil Jannings – so in *DIE EHE DER LUISE ROHRBACH*<sup>175</sup> (1917) – gepaart wurde. Solche Rollen der gedemütigten, mißhandelten und vergewaltigten<sup>176</sup> Frau in der Stummfilmzeit vermitteln daher noch heute den Geschmack von *hentai* (Kapitel 3.6.1.) wie er aus der japanischen Popkultur bekannt ist. Ein Paradebeispiel ist der im vorausgegangenen Überkapitel besprochene Film *DIE TRAGÖDIE DER BELLADONNA*. Wie bei der Porten wird darin Rührung und Unschuld in prüder Scheinheiligkeit an sexuelle Verwicklungen, allerdings viel explizitere, gekoppelt.

Über Henny Portens Koketterie mit der Biederkeit mokierte sich Lubitsch seinerzeit im Stummfilm *ANNA BOLEYN* (1920) – mit einer von Emil Jannings (*Heinrich der VIII.*) bedrängten Henny Porten (*Anna Boleyn*) – sowie im Stummfilm *DIE HOSE*. Allerdings kam in *DIE HOSE* außerdem die in den erotischen Manga- und Anime-Genres so berühmte Unterhosenansicht oder *panchira* zum Einsatz: Erst rutscht ihr Spitzenhöschen an den Beinen hinab, dann hält die Kamera direkt auf Jenny Jugos unschuldige Rehaugen, die schmachkend verschämt in die Runde der Kirchenbesucher blicken. Deutlich wird: der (expressionistische) Stummfilm bedeutete den Durchbruch des Libidinösen, des Triebes auf der Leinwand.

---

<sup>165</sup> HICKETHIER Knut: Henny Porten - das leidende Weib. In: HICKETHIER Knut (Hg.): *Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre*. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986. S. 67, S. 68.

<sup>166</sup> Ebd. S. 60.

<sup>167</sup> Ebd. S. 63.

<sup>168</sup> Ebd. S. 58.

<sup>169</sup> Ebd. S. 59.

<sup>170</sup> Ebd. S. 58.

<sup>171</sup> Ebd. S. 62, S. 63.

<sup>172</sup> Ebd. S. 68.

<sup>173</sup> Ebd. S. 63.

<sup>174</sup> Ebd. S. 63.

<sup>175</sup> Ebd. S. 61.

<sup>176</sup> Ebd. S. 59.

Den Beigeschmack von *hentai* mit einer guten Portion Bigotterie beigemenget hatte im Weimarer Kino auch das Erfolgsrezept des Aufklärungsfilms inne, das daher ebenfalls als ein frühes Stummfilm-Otaku-Phänomen betrachtbar ist. Mit allerlei Schaulust gewürzter Doppelmoral wurde dort der stilisierte Tabubruch betrieben.

Im japanischen Popkontext ist der Porten'sche Topos, der niedliche Schmelz der naiv-beseelten Unschuld und ihr ‚Himmelsblick‘ – sowie dabei das in erotische Situationen Verwickelt- und kompromittierend Gedeemütigtsein – in den entsprechenden Genres von *hentai* bis *jūhachi kin-*, Seinen-/Seijin- oder AV-Genre (Kapitel 3.6.1.) zur Formel geworden. Dazu überträgt sich dieser Part im Shōnenai-Genre auf den zarten, femininen Jüngling.

In den sexualisierten Ansätzen der Mädchenhaftigkeit des Weimarer Kinos ist folglich schon die Präfiguration von *moe* zu sehen. Zumal Kawabata Yasunari, der als Autor des expressionistischen Stummfilms KURUTTA IPPEIJI und des Romans ASAKUSA KURENAIDAN der *SHINKANKAKUHA* angehörte, mit seiner Kurzgeschichte IZU NO ODORIKO diesen *Moe*-Topos für die japanische (Pop-) Kultur aufbereitet hatte (Kapitel 3.6.1.). Die modernen Massenmedien vermögen eine berückende Art von Intimität herzustellen. Daher ist auch eine Verbindung zwischen der Großaufnahme und ihrem davon noch einmal näher gerückten ‚Augen-Close-up-Effekt‘ im Kammerspielfilm zu finden. Das Kammerspiel intendierte die gleiche Unmittelbarkeitskonstruktion der überdimensionalen Augen, wie sie in expressionistischer Insistierung vor allem im Shōjo-Manga eingesetzt wird. Folglich stellte schon das Kammerspiel in seiner auf Intimität und Nähe angelegten Aufführungsweise dieses Heranrücken an die Figuren her. Es wollte ein ‚Close-up‘ auf der Bühne, was sich schließlich im Kammerspielstummfilm durch die filmische Großaufnahme verwirklichte. Die konzeptionelle Ausrichtung des Kammerspielfilms ähnelte damit bereits dem berückenden Seitenaufbau des (Shōjo-)Manga. Immerhin spielte gerade wieder die Porten im dämonischen Kammerspielfilm HINTERTREPPE die Hauptrolle und setzte darin ein aufs andre Mal erfolgreich, und nun zum Greifen nahe, ihren ‚Himmelsblick‘ ein.

Ein schmaler Grat besteht zwischen den endlosen Tiefen der Schmach-Augen, ihrem süßlichen Terror und den terrorisierten Augen, den bohrenden Blicken der expressionistischen Jünglinge und Manga-kyaras. Die Veidt'schen, dunkel gerahmten, noch im Manga/Anime hochexpressiven Todesschattenaugen (zum Beispiel zu sehen in DEATH NOTE Band 10<sup>177</sup>) stilisieren die Eindringlichkeit des Blicks zum Spiegel der Seele. Hier wird der Augenterror zum Zugang des Unbewußten, Freudianischen (siehe die vorausgegangenen Betrachtungen zum Manga HOMUNCULUS). Unvergessen bleiben auch die Abgründe der weich-weinerlichen Kulleraugen Peter Lorres, in welchen sich – wie heute in denen der Figuren Hino Hideshis (Kapitel 3.2.1.) – Apokalyptisches empordrängt. In ihnen scheint nun bereits jener schmale Grat zu verlaufen, der das Shōjo vermittelt seiner großen Augendarstellungen von den inneren Apokalypsen erzählen läßt, hingegen das Shōnen/Gekiga von den äußeren:<sup>178</sup>

---

<sup>177</sup> ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 10. Hamburg: Tokyopop, 2008. S. 94, S. 180.

<sup>178</sup> Vgl.: Interview mit Prof. Omote Tomoyuki am 11. Oktober 2005 am Vormittag, Seika-Universität, Kyōto.

#### 5.4. Apokalyptische Themenfelder

Am Funkensprühen und innere Vorgänge Exteriorisieren der Manga-Augen läßt sich eine wichtige Tendenz in der japanischen M-, A-, C-Kultur ablesen: die apokalyptische, die im Expressionismus vom naiv-emotiven Oh-Menschpathos zur Pinthus'schen Beschwörung der Menschheitsdämmerung ausschlug.<sup>179</sup> Diese brodelnde Stoßrichtung im Expressionismus dringt von den dramatischen Energielinien, den expressiven Onomatopoetika bis in die stilistischen Molekularstrukturen der outrierten Augendramatik japanischer Manga, Anime, (Games) sowie in die diese Darstellungsweisen bedingenden Themenfelder vor. Der verknappend gehetzt-dynamische Stil im expressionistischen (Sprach-)Gestus, auf der expressionistischen Bühne oder in der expressionistischen Kunst (zum Beispiel bei Alfred Döblin oder Oskar Kokoschka) ist in die entsprechend verknappende Comic/Zeichentrickform überführt worden, die so immer noch von den gleichen existentiellen und gesellschaftsrelevanten Haltungen geprägt ist. Dabei zeigt sich auch dieselbe seismographische Feinfühligkeit, jenes Gespür für das Groteske und Paradoxe des expressionistischen Stils. Derselbe, einst naive Topos der Menschheitserneuerung wird nun im japanischen Kontext weiter behandelt, jedoch kritischer hinterfragt. Es sind mitunter Haltungen, die bereits in der Weimarer Republik von der gesellschaftlichen Realität eingeholt worden waren. Nach dem Zweiten Weltkrieg färbten diese zerbröckelnden Hoffnungen und Ziele den Stimmungston des an den Expressionismus anknüpfenden Film noir, worin die resignative Abwendung vom ‚American Dream‘ einherging.

Im Anime APPLESEED wird das humanitäre Scheitern anhand des nach katastrophalen Kriegsszenarien ins Leben gerufenen *Bioroid*-Stadtprojekts zur Verbesserung der Menschheit dargestellt. Dieses Menschheitserneuerungsexperiment wird usurpiert und bringt schließlich die Menschen an den Rand ihrer Ausmerzungen, als die greisen Projektinitiatoren zu der Erkenntnis gelangen, daß der Mensch ganz durch die genetisch erzeugten *Bioroids* ersetzt werden muß, damit die Erde überhaupt weiterbestehen kann. In AO NO ROKU GŌ/SUBMARINE NO. 6 zeigen sich die Menschheitsdämmerung und ihr Scheitern im Traum des *Professors Jung Zorndyke*, eine neue Spezies, eine Armee von hybriden Tier-/Fischmenschen – *Chiron* – zu erschaffen, die sich dem Menschen und seiner Vernichtungskraft entgegensetzt. HADASHI NO GEN, das Anime unter der Regie von Mori Masaki (1983) und das Manga von Nakazawa Keiji, zeigen die wahrgewordene Apokalypse in Hiroshima, und auch in Miyazaki Hayao's NAUSICÄÄ (animiert von Maeda Mahiro) ersteht eine archaische wie beseelte atomare Massenvernichtungswaffe, während in den wie APPLESEED auf das symbolische Begriffs- und Bildinventar von Fritz Langs METROPOLIS rückgreifenden Werken AKIRA und NEON GENESIS EVANGELION usw. die atomare Bedrohung gleich zu Beginn tabula rasa macht. In beiden Fällen sind diese atomaren Apokalypsen Ergebnisse von vorausgegangenen perversen Manipulationen am Menschen, die in AKIRA deformierte und übermächtige Psychokineten-Mutanten und in NGE die *Engel* und die *Eva-Meka* hervorgebracht haben. In den

---

<sup>179</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 17ff.

berserkerhaften *Evas* und *Engeln* von NEON GENESIS EVANGELION, die wieder von Maeda Mahiro entworfen wurden, vermengen sich ohnehin ganz deutlich Rudimente des deutschen Kriegspathos mit dem Religiösen der Offenbarung des Johannes und der Kabbala (Kapitel 4.2.1.ff).

In SHE, THE ULTIMATE WEAPON, das innere und äußere Katastrophen in der kaum sichtbar gemachten Kampfaction einer *mecha musume* verbindet, geht es ebenso wie bei SERIAL EXPERIMENTS LAIN oder MALICE@DOLL um die Ich-Apokalypse, um das expressionistische Thema des Identitätsverlusts. Immer wieder ist auch der Ödipus-Komplex, wie Freud definierte, Begleiter des Apokalyptischen. Machtmechanismen, im Expressionismus vornehmlich um die Repressionen im wilhelminischen und postwilhelminischen Deutschland kreisend, werden zum Beispiel im Vater-Sohn-Konflikt in NEON GENESIS EVANGELION weitergeführt (Kapitel 4.3.ff). Die autoritäre Übermacht steigert sich noch in entsprechenden Genres, in denen es, wie in der Serie UROTSUKIDŌJI, um sexuelle Dämonie und Besessenheit geht.

Selbst im harmlosen Aufruhr, in den in jeder Folge der Comedy-Hamsterserie TOTOKO HAMUTARŌ (HAMTARO, Regie Nabeshima Osamu, 2000-2006) die putzigen *Ham-Ham*-Tierchenhelden geraten, ist dieses Katastrophengescheitsein vorherrschend. Wobei sich das Chaos hier zumindest immer wieder aufgrund seiner Kindertauglichkeit in Wohlgefallen auflöst. Doch machte seinerzeit eine ähnlich lustig-niedliche Kinderserie – POKEMON – ernst, indem sie durch den von ihr ausgelösten *pokemon shokku* ihr innewohnendes apokalyptisches Potential sogar physisch spürbar werden ließ.

Nach dem Tōhoku-Erdbeben 2011, der Tsunami-Katastrophe und dem darauffolgenden Atomunfall von Fukushima wird sich der über aller Turbo-Industrialisierung liegende Fortschrittspessimismus kaum lichten. Im Unterton vieler Produkte der japanischen Popkultur fand sich schon vor der Reaktorkatastrophe ein Abgesang auf den Wirtschafts- und damit verbundenen Gesellschaftsoptimismus statt – wie vor der Erschütterung der Welt durch den desaströsen Börsencrash von 1929. Das Zerplatzen der ‚Bubble‘ in den 1980ern und nun die Zeiten der anhaltenden Wirtschaftskrise, welche nach der erneuten atomaren Apokalypse auf japanischem Boden noch mehr angeheizt wurde, lassen den Sturm im Wasserglas weitertoben. Wie bei METROPOLIS geht es daher weiter um gesellschaftliche, wirtschaftliche, maschinelle Zerfallserscheinungen, die in der Großstadtproblematik gebündelt sind.

Nach Fukushima wurde Tōkyō zu einer Metropole getaucht in Dunkelheit, zu einer Stadt ohne Licht:<sup>180</sup> Damit bleibt die Stadt ein mythisch-zerrütteter Schauplatz, oft begleitet vom expressionistischen Thema der Selbstentfremdung wie SERIAL EXPERIMENTS LAIN, BOOGIEPOP PHANTOM, ERGO PROXY, METROPOLIS und andere besprochene Werke bereits vorfühlten. Art Director Naora Yūsuke hat die Stadt *Midgar* in FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN deshalb bereits als Geisterstadt entworfen.<sup>181</sup> Nun, nach dem GAU von

---

<sup>180</sup> Vgl.: <http://www.stern.de/panorama/katastrophe-in-japan-tokio-spart-strom-und-verhindert-blackout-1664792.html> am 06.09.2013 um 16:16 Uhr.

<sup>181</sup> Vgl.: Distance: The Making of Advent Children. In: SONY HOME ENTERTAINMENT (Hg.): Final Fantasy VII. Advent Children. DVD, 2006.

Fukushima, sind tatsächlich Gebiete in Ost- und Nordostjapan zu radioaktiv verseuchten Geisterzonen geworden. Wie in FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN ist dort förmlich eine Endzeitwelt entstanden. Im Spielfilm hat sich an deren Außenrändern die Stadt *Edge* geformt – die Grundkonstellation von AKIRA mit seinem *Neo-Tokyo* und der *Old City* mit ihrem Destruktionskern, sowie von Nihei Tsutomus BLAME! und seinen schemenartigen AvatARBewohnern und Cyborgs, worin die neuen Erdenbürger nunmehr nur noch enthumanisierte Phantomwesen sind. Vergleichbar ist dies auch mit dem Game FF XII und dem Verhältnis der heruntergekommenen ‚Suburbs‘ zur Megalopolis *Archadia*, worin noch die Strukturen von Langs und Rintarōs *Metropolis* eingewebt sind, oder der Stadt *Zalem* von Kishiro Yukito mit ihrem videospieldinspirierten ‚Level‘-Gedanken. Es sind Städte, die sich in vielfältiger Weise in Ebenen gliedern, welche die darin wohnenden Menschen/Wesen und ihre nach der stattgefunden habenden Apokalypse vom Leben entfremdete Sozialstruktur reflektieren.

Die dystopischen Städte zeigen auch, daß sich das mythische Flair der japanischen Geistertradition (Kapitel 1.3.ff) mit apokalyptischen Themensträngen und Ästhetiken verbindet, die in der neuen Hochtechnologie wiedergeboren werden. So reicht die düstere *Todesgottzone* in DEATH NOTE in die massenmediale japanische Wirklichkeit mit ihren Manipulationsmöglichkeiten hinein. Wie zu sehen war, hat sich eine Verschiebung der Apokalypse ins Virtuelle vollzogen, was sich in magisch besetzten Medien, in apokalyptischen Medien äußert. Sei es, ausgehend vom Realfilm, ein Fernseher oder ein Videorecorder wie in Nakata Hideos RINGU (THE RING, 1998), ein Telefon oder eine Überwachungskamera wie in Nakatas Folgefilm HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA (DARK WATER, 2002), ein Mikrofon wie in JUON 2 (THE GRUDGE, 2003) von Shimizu Takashi, ein Handy wie in Miike Takashis CHAKUSHIN ARI (THE CALL, 2003) oder ein Computer, bzw. das Internet wie in KAIRO (PULSE, 2001) von Kurosawa Kiyoshi. Es sind ‚dämonische Medien‘, ‚dämonische Maschinen‘, also Fortsetzungen der expressionistischen ‚dämonischen Leinwand‘, wie derselbe Regisseur in Filmen wie KŌREI (SEANCE, 2004) oder bereits in seinem KYUA (CURE, 1997) sowie der Aufzeichnungsmedienspek in Manga-Serien wie MEIRU/MAIL verdeutlicht. Und das Videospiel, von vielen Kulturtheoretikern verteufelt, gebärdet sich heute als neueste Ausdrucksform dieser apokalyptischen Mediensphäre:

#### 5.4.1. Expressionistische Konventionen und transmediale Phänomene in der Game-Ästhetik

Das Computerbild ist wie das expressionistische Filmbild Graphik.

Und selbst Kandinskys abstrakte Farb- und Formenzuordnungen – Blau zu Kreis, Rot zu Quadrat, Gelb zu Dreieck – wirken in der visuellen Struktur der Videospiel-Hardware nach: die Gestaltung des ‚Controllers‘ der *Playstation*, des Steuerinstruments der virtuellen Bewegungsspur im Game folgt grob diesen Vorgaben. So sind die Tasten aller Generationen von *Playstation*-, ‚Controllern‘ mit einem pinkfarbenen Quadrat, einem grünen Dreieck, einem blauen ‚X‘ und einem allerdings roten Kreis versehen, mit denen Spielbewegungen evozierende Kombinationen vorgenommen werden können.

Taucht man in die Spielebene ein, fällt beim Beschreiten vieler ‚Dungeons‘ außerdem zuerst die abgekapselte, zeitentrückte Höhligkeit wie bei einem Poelzig’schen Theaterentwurf auf. ‚Dungeons‘ sind meist weitläufige labyrinthische Kammern. Sie sind dadurch oftmals Kammerspiele, denn auch das Kammerspielkonzept beruht auf der Eingezirkeltheit der Umgebung. Allerdings ist den Videospiellabyrinthen oft das Psychologische des Kammerspiels entzogen. ‚Dungeons‘ sind häufig psychologisch dehydrierte Räume, in denen lediglich der Effekt, die phantastische Stimmung und Färbung hochgefahren ist.

Außerdem folgen Games oft – zum Beispiel anhand der *Blutbühne* in FF XII zu sehen – Aktstrukturen wie die (expressionistischen) Stummfilme. Sehr exemplarisch ist hierfür das 2D-Action-Rollenspiel *ÖDIN SUFIA* (ODIN SPHERE) mit seinen Akten und Zwischenspielen, wobei es mit den niedlichen, fliegenden Walkürenfiguren zugleich den Wagner’schen Opernbombast diminuiert, auf den es natürlich thematisch anspielt. Narrative Textpassagen und Zwischentitel, welche die Bilder, Spielabschnitte miteinander verbinden, ergänzen diese stummfilmische/kammerspielfilmische Aktstruktur. Selbst Spielreihen wie das japanische *YAKUZA*<sup>182</sup> verwenden theatralische Akte, um ihre Handlung voranzutreiben.

‚Dungeons‘ sind Computereinortwelten und der expressionistische Stil ist selbst stark räumlich geprägt. Das Raumthema wurde durch die bildende Kunst fundiert, sodaß im expressionistischen Stummfilm der Expressionismus am deutlichsten anhand der Raumgestaltung, der *Mise-en-scène*, festzumachen ist. Über diese Raumkonstanten geht dieser Stil in die Metaphysik und häufig gleichzeitige Metaphysikkritik im Computerspiel über. Bereits der Roman *NEUROMANCER* schildert die virtuelle vernetzte Welt, dieses Gleiten, das unsichtbar vonstattengehende Überwinden von Räumen, die letztlich alle miteinander zusammenhängen, also eins sind. Das Manga *BLAME!* hat dies aufgegriffen. Die dystopische Stadt, in die der schweigsame Held *Killy* eindringt, ist zu einer gigantischen, sich selbst konstruierenden Netzwerksphäre mutiert. Sie ist „Die durchgehende Einheit“.<sup>183</sup>

Demnach sind die Videospieleinortwelten so verdichtete Kosmen wie einst das vom Simultanen geprägte Urbane für den Expressionismus. Die expressionistische Stadt präfiguriert das globale Zusammenrücken der heutigen Netzwerksphären, was im häufig dargestellten, somnambulen Gefühl der vorbeifließenden Welt in der M-, A-, C-Kultur ausgedrückt ist und oft durch Fahrten in diversen Fahrzeugen in Verbindung eines ‚Point of view‘ der nachdenklichen Figur durch die sich spiegelnden, überschneidenden und einander ablösenden Bilder an der Fensterscheibe dargestellt wird. Dieses Fließgefühl lag bereits dem *Ukiyo’e* (Kapitel 1) zugrunde und fungiert seither kongenial als japonistische Stimmung in urbanen Werken wie *METROPOLIS*, *NEUROMANCER*, *BLADE RUNNER* usw. Auch in der Assimilation globaler Kunst ist der Übergang von Räumen aufgegriffen, nämlich großer geographischer, während die ‚Metaphysik des Dekors‘ nun im hochtechnologischen Videospiel vorherrscht. Mögen dort die Schauplätze auf der narrativen Ebene wechseln und sich, wie in den amerikanischen *TOMB RAIDER*- oder *UNCHARTED*-Games an Exotik überbieten, die ‚Dungeons‘ sind doch immer wieder

---

<sup>182</sup> Vgl.: SEGA: *Yakuza*, 2006.

<sup>183</sup> Anmerkung: Dies ist der Name eines Kapitels aus dem Manga von NIHEI Tsutomu: *Blame!* Band 10. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 2, S. 33-59.

denselben Spielstrukturen, derselben Matrix unterworfen. Alle ‚Dungeons‘ im Spiel sind daher zumeist ein ‚Dungeon‘. In seinen Erscheinungsvarianten und ‚Levels‘ erhöht sich lediglich der Schwierigkeitsgrad, oder es haben sich dort neue Subquesten und Gegnervariationen oder Endbosse herausdifferenziert.

Bezeichnenderweise gibt es viele Spielkonzepte, die genau das wiedergeben. Sie konzentrieren sich konsequent auf einen Ort, verzichten ganz darauf, die durchgehende Einheit künstlich in scheinbar weit entfernte Schauplätze zu zergliedern. So die düstere japanische ‚Survival-Horrorserie‘ SILENT HILL.<sup>184</sup> Hier wird die vom Grauen und ‚Low Key‘ überzogene Stadt *Silent Hill* eingeführt, aus der zu entinnen die Spielfigur gleich zu Beginn keine Chance hat. *Silent Hill* entwickelt sich im Verlauf der ungewollten Erkundung allmählich zur höllengleichen Seelenlandkarte des verzweifelt ums Überleben kämpfenden Protagonisten. Kartenrouten führen von einer peinigenden Station zur nächsten; nicht OUT OF THE PAST, sondern immer wieder in die bruchstückhaften Erinnerungen der Spielfigur hinein. Nach einer Vorhöhlenphase findet sich die Figur meist in der Mitte, in der das Spiel nochmals kippt, in der restlos der Wirklichkeit entzogenen, bizarren (eigenen) Vorstellungswelt der Hölle. Im Game KUON,<sup>185</sup> das außerdem um den heianzeitlichen Magier Abe no Seimei<sup>186</sup> kreist, ist diese Hölle dann mit einer sich kontinuierlich ‚shiftenden‘ Computergraphik dargestellt. Glutrot und dunkel verschwimmen dort alle Umrisse, die siedend heiße Luft ist sichtbar gemacht. Das Durchlaufen dieser Labyrinth lässt das noirische ‚Kino der Verdammnis‘<sup>187</sup> im Game auferstehen; entfalten sich hier doch immer wieder kafkaeske und caligareske Szenarien. Hino Hideshis Manga AKAI HEBI inszeniert diese klaustrophobische Unentrinnbarkeit kongenial mit dem geschlossenen Schauplatz eines von einem undurchdringlichen Wald umgebenen Hauses, in dem der kleine Peter Lorre’sche Kinderheld ungeschützt der grausamen Bizarrie in seiner Familie ausgeliefert ist und sogar, wie am charakteristischen Wendepunkt in ‚Survival Horrorspielen‘ wie KUON, SILENT HILL und dem auch mit Siegeln arbeitenden PROJECT ZERO, durch das Brechen eines Spiegelsiegels im Haus ein noch dahinterliegendes, vollends überwältigendes, metaphysisch unfaßbareres Grauen entfesselt. Strukturell ähnlich aufgebaut ist ebenso das Manga JIGOKU HEN/PANORAMA OF HELL, das, wie der Titel schon sagt, ebenfalls dieses Durchschreiten der Hölle aufgreift (Kapitel 3.2.1.).

Eine weitere Spielart der durchgehenden Netzwerksphäre außerhalb des MMORPG-Bereiches findet sich in den ZERUDA NO DENSETSU-Spielen (LEGEND OF ZELDA, seit 1986). Sie sind alle ähnlich organisiert und kreisen meist um die Prinzessin *Zelda* sowie die Grundhauptfigur *Link*, der das letzte Spiel mit dem vorausgegangenen Selbst oder als nicht immer gleiche Wiedergeburt seiner selbst wortwörtlich verlinkt. Gewebt wird dadurch ein engmaschiger Reinkarnationsteppich, denn es gibt in den Geschichten außerdem bedeutsame

---

<sup>184</sup> Vgl.: KONAMI: *Silent Hill*. Platinum, 2000.

<sup>185</sup> FROM SOFTWARE: *Kuon*, 2005.

<sup>186</sup> MILLER Laura: Extreme Makeover for a Heian-Era Wizard. In: LUNNING Frenchy (Hg.): *Mechademia. Limits of the Human*. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008. S. 30-S. 45.

<sup>187</sup> Vgl.: GROB Norbert: Einleitung. *Kino der Verdammnis*. In: GROB Norbert (Hg.): *Filmgenres. Film noir*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008.

Wiederbegegnungen zwischen den Figuren der einzelnen abgeschlossenen Spiele, wodurch zwischen ihnen ein anhaltendes karmisches Band geknüpft wird, das sogar die Räume verschiedener Spiele der Reihe überbrückt.

Auch WANDA TO KYOZŌ (SHADOW OF THE COLOSSUS) hat seinen Ansatz einer endlos eins seienden Netzwerksphäre gefunden. Darin sind die ‚Dungeons‘ riesenhafte Kreaturen, schwarze Materien im Nichts, das sie umgibt. Alles in diesem schlafenden Land *Dormin* läuft auf sie zu. In den Einort-Kolossen verdichtet sich der Sinn der Mission und entzieht sich dort zugleich wie die scheinbar endlose Landschaft. Diese Ästhetik erinnert zudem an das Sumi'e, die Wolkenbilder und ihre darin irgendwo vorhandenen, einsamen Einsiedeleien. Dieser subjektivierte Zen-Effekt bildet erneut einen Rückfluß zum Kammerspiel, in dem die Psychologie des Determinismus zur Grundstimmung wird. Erneut sind es nur Innenräume, die einen im Außen auf sich selbst zurückwerfen.

Diese grenzenlose Einheit ähnelt darüber hinaus der im Expressionismus aufgegriffenen „Stationentechnik“ aus Reinhard Sorges DER BETTLER oder Georg Kaisers Großstadtdrama VON MORGENS BIS MITTERNACHTS.<sup>188</sup> Im Expressionismus auf der Bühne und im Film ermöglichte diese Technik die Darstellung der Simultaneität. Computerspiele funktionieren ebenfalls so, allerdings mit einem stringenteren Wenn-Dann-Handlungsbezugsgerüst.

Aus dem Film noir und dem expressionistischen Stummfilm hat sich auch die Vorliebe für „verwinkelte Räume“ und „lange, dunkle Korridore“<sup>189</sup> herausentwickelt. Schon Titel wie der des Kammerspielfilms HINTERTREPPE deuten dies an, wobei das Korridorhafte zudem mit dem ‚Labyrinthischen‘<sup>190</sup> in Kafkas Werk verknüpfbar ist, dessen Literatur ohnehin wesentliche Definitionselemente des Expressionismus enthält:

„Wesentliche Bestimmungen aber wie die vielfach bedingte Subjektdissoziation, die erkenntnistheoretische Verunsicherung und der Metaphysikverlust, die wir – in sehr unterschiedlicher Form – an herausragenden Autoren wie van Hoddiss, Heym, Benn, Trakl, Kaiser, Toller, Sternheim nachweisen können, prägen auch das Werk Franz Kafkas.“<sup>191</sup>

Labyrinthische Strukturen bestimmen die desolate Lebenssituation des Landvermessers *Josef K.* im Roman DAS SCHLOSS. Dorthin zu gelangen, vorgelassen zu werden, raubt ihm seinen Weg, sein Ziel und seine Lebenszeit.

Das gesamte Genre der Computerrollenspiele<sup>192</sup> (‚Role Playing Games‘, *rōru pureingu gēmu*<sup>193</sup>) z.B. die endlosen Stollensysteme, die der Spieler beispielsweise in FF XII zu durchmessen hat, sowie generell die epische Breite sind sowohl auf Zeitraub als auch auf labyrinthische

---

<sup>188</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 84- S. 90.

<sup>189</sup> GROB Norbert: Einleitung. Kino der Verdammnis. In: GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008. S. 51.

<sup>190</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 81.

<sup>191</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 69.

<sup>192</sup> WEIGAND Jo: Computerrollenspiele. In: FRANCKE Jürgen, FUCHS Werner (Hg.): Knaurs Buch der Rollenspiele. München: Droemersch Verlag, 1985. S. 200-S. 207.

<sup>193</sup> Sachbegriffe. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 269.



Strukturen angelegt. Die Spiele erzeugen spannungsreiche Momente, welche die Hilflosigkeit des Spielers präzise programmieren, provozieren, während er die computerberechneten Labyrinth durch seine Spielfiguren beschreitet, mit Gegnern kämpft, verenden kann und dabei auch noch versucht, sich zu orientieren.

Im doppelten Sinne ist der Spieler hier von der Virtualität berührt. Das Labyrinth entzieht dem es Betretenden das Gefühl für die Wirklichkeit, indem es ihm die Orientierung nimmt und ihm Virtualität gibt. Bei längerer Spieldauer entsteht bei einigen Spielern tatsächlich der Effekt des Wirklichkeitsverlustes; vielleicht der Ich-Auflösung im virtuellen Eskapismus, die allzu häufig zum Brennpunkt politischer Debatten um das Computerspiel wird.<sup>194</sup> Entfremdungseffekte sind Elemente, wie sie auch in DAS SCHLOSS<sup>195</sup> und noch deutlicher in DIE VERWANDLUNG<sup>196</sup> bei Kafka vorkommen – und<sup>197</sup> auch wieder in Hino Hideshis Manga DOKUMUSHI KOZŌ verwandelte sich der Junge *Sanpei* in ein Insekt.

Manga- oder Anime-Serien besitzen oftmals ohnehin in Wechselwirkung mit dem Game – gerade wenn sie episch lang sind – solch labyrinthische Merkmale in Bezug auf ihre Narration. Ihre begonnenen Erzählstränge bleiben allzuoft auf der Strecke – fast so wie die Figur *Josef K.* auf dem Weg in DAS SCHLOSS, worauf auch Murakami Harukis noirische *Kalkulator*-Ich-Erzählerfigur in seinem HARDBOILED WONDERLAND aufzubauen scheint, das bereits zu Beginn mit dem Durchschreiten ellenlanger, immergleicher Korridore aufwartet.<sup>198</sup> Von dort tritt die Hauptfigur schließlich fast unvermittelt in ein phantastisches Stollensystem- ‚Environment‘, worin – wie in einer künstlich computergenerierten Kulisse – der Ton abgeschaltet oder dissoziiert werden kann.<sup>199</sup> Suggestiert wird, daß die Figur, wie der Spieler von Computer- oder Konsolen-Games bei seinen Erkundungen zum Beispiel eines verwunschen Schlosses oder phantastischen ‚Dungeons‘, Möglichkeiten hat, innerhalb des Programms zu interagieren. Nicht umsonst spielt der Name der Hauptfigur von Murakamis UMIBE NO KAFUKA (KAFKA AM STRAND) auf Franz Kafka an.<sup>200</sup> Das kafkaeske Moment im Computergame ist also in die auch Computerspiele reflektierende phantastische ‚Hardboiled‘-Literatur des japanischen Autors Murakami Haruki aufgenommen worden.

Der Exkurs in das Werk Kafkas und Murakamis, der Literatur an sich, liegt auch deshalb nahe, weil der Ursprung von Computerrollenspielen in den „Paper’n’Pencil“-Rollenspielen begründet liegt. Das erste war das amerikanische DUNGEONS&DRAGONS,<sup>201</sup> worauf sich heute noch

---

<sup>194</sup> MERTENS Mathias: Interview. So viel Freiheit wie möglich. In: BUHR Jens de, HANSCH Volker (Hg.): GEE-Magazin. Hamburg: Redaktionswerft GmbH, Ausgabe/Nr. 21, Mai/Juni 2006. S. 49.

<sup>195</sup> KAFKA Franz: Das Schloß. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, Lizenzausgabe Bertelsmann Lesering, Nr. 2814, o.J.

<sup>196</sup> KAFKA Franz: Die Verwandlung. In: Paul Raabe (Hg.): Franz Kafka. Sämtliche Erzählungen. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1970. S. 56-S. 100.

<sup>197</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 70, S. 78-S. 79.

<sup>198</sup> MURAKAMI Haruki: Hardboiled Wonderland und das Ende der Welt. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1985. S. 13- S. 25.

<sup>199</sup> Ebd. S. 32-S. 38ff.

<sup>200</sup> Vgl.: MURAKAMI Haruki: Kafka am Strand. München: btb Verlag/Random House, 2006.

<sup>201</sup> WEIGAND Jo: Computerrollenspiele. In: FRANCKE Jürgen, FUCHS Werner (Hg.): Knaurs Buch der Rollenspiele. München: Droemersch Verlagsanstalt, 1985. S. 200.

Titel wie DRAGON QUEST<sup>202</sup> beziehen. Diese rein textbasierte Spielgattung der 1970er ist dann zum Beispiel durch Textabenteurer<sup>203</sup> wie ZORK in die virtuelle Welt des Computers überführt worden. Die Organisation der Abenteuerspiele, dieses systematische Abarbeiten von Problemstellungen „ist gerade die Art von Verwaltungsaufgaben, für die ein Computer maßgeschneidert ist.“<sup>204</sup> Die kurzen Spracheingaben, welche diese Spiele benötigten, korrelieren also auch hier mit der „puristischen“<sup>205</sup> und im „trockenen Kanzleistil“<sup>206</sup> gehaltenen Sprache des als Angestellter bei der „Arbeiter-Unfall-Versicherung“<sup>207</sup> ebenfalls verwaltend tätigen Autoren Franz Kafka.

Der Text, die Literatur, liegt demnach – wie dem Comic oder Manga – auch dem Computerspiel zugrunde. Die Manga-Expertin Professor Ōgi Fusami bestätigte im Interview, daß sie Manga grundsätzlich als literarischen Text betrachte und diese vornehmlich unter dieser Prämisse untersuche.<sup>208</sup> Moderne, dem Medium entsprechende literarische Haltungen – wie die expressionistischen und die Ansätze von Kafka – haben auf diese Weise ihren Weg in die gegenwärtige japanische Popkultur gefunden, in welcher der Computer zugleich metaphysisch aufgeladen und durchaus selbstkritisch kommentiert zum Metaphysikersatz geworden ist – hierfür steht insbesondere die FINAL FANTASY-Reihe Pate. Auch in ihnen ist diese an Kafka festzumachende „Antinomie einer selbst noch im mythischem Gewand sich vollziehenden Metaphysikkritik“ nachspürbar, die Silvio Vietta und Hans-Georg Kemper sowohl im Werk Kafkas als auch „Heyms und mit der Metaphysikkritik des Expressionismus insgesamt“<sup>209</sup> verankert sehen. Sie gewinnt im Videospiel im darin ausgetragenen Kampf zwischen Magie und Technologiebeherrschung noch an Deutlichkeit (Kapitel 4.3.).

Zu den Textabenteuern im Bereich der Computerspiele sind im Laufe der Zeit die weitaus labyrinthischeren „Graphikabenteurer“<sup>210</sup> hinzugekommen. „Der Textteil wurde hier auf wenige Zeilen verringert und durch ein farbiges Bild ergänzt.“<sup>211</sup>

Diese Kombination der Abfolge von Bild und Text stellt damit auch die grundlegende Architektur des Stummfilmes (des expressionistischen) und des Comics (Manga) dar, was diese drei Mediengattungen auf das Engste miteinander verklammert. Heutzutage basieren die aktuellsten Computerrollenspiele, wie eben die Reihen DRAGON QUEST oder FINAL FANTASY, noch auf denselben kodifizierten, textbasierten Erzähleinheiten, doch sind an wichtigen ‚Plotpunkten‘ der Handlung meistens aufwendig computeranimierte Filmsequenzen

---

<sup>202</sup> SQUARE ENIX: Dragon Quest. Die Reise des verwunschenen Königs, 2006.

<sup>203</sup> WEIGAND Jo: Computerrollenspiele. In: FRANCKE Jürgen, FUCHS Werner (Hg.): Knaurs Buch der Rollenspiele. München: Droemersch Verlag, 1985. S. 202.

<sup>204</sup> Ebd. S. 200.

<sup>205</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 68.

<sup>206</sup> Ebd. S. 69.

<sup>207</sup> Ebd. S. 68.

<sup>208</sup> Anmerkung: Interview wurde auf Englisch geführt und nicht aufgezeichnet: Interview mit Prof. Ōgi Fusami am 14. November 2005 um 11 Uhr, Hotel Shinagawa Purinsu, Tōkyō.

<sup>209</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 82.

<sup>210</sup> WEIGAND Jo: Computerrollenspiele. In: FRANCKE Jürgen, FUCHS Werner (Hg.): Knaurs Buch der Rollenspiele. München: Droemersch Verlag, 1985. S. 204.

<sup>211</sup> Ebd. S. 204.

eingefügt, was den Zugriff aus dem Bereich der Filmwissenschaft ebenso relevant macht, wie jenen aus der Literaturwissenschaft.

In der japanischen populären Kultur sind jedoch auch Stilelemente zu finden, die Kafka am literarischen Expressionismus eher zuwider waren. Zwar gilt:

„Kafkas Literatur kann begriffen werden als eine Radikalisierung von Ansätzen, die sich auch bei anderen Expressionisten finden.“<sup>212</sup>

Doch gerade die „dynamischen, aktiven Stiltendenzen“, die „Wortkaskaden“ und die „gefühlhaft-pathetische Rhetorik“,<sup>213</sup> welche, wie u.a. bereits zusammenführend in diesem Kapitel 5 zu sehen war, in den konventionalisierten energetisch-dramatischen Ausdrucksmitteln der Manga- und Anime-Ästhetik ihre Entsprechungen haben, lehnte Kafka ab. Dennoch fungiert Kafkas „Isolation der deutschen Sprache in Prag“<sup>214</sup> als Verbindungslinie zwischen dem expressionistischen Stummfilm und der japanischen Popkultur. So ist in Japan, das mit Künstlern wie Kawamoto Kihachirō u.a. selbst profilierte Puppentrickfilmer hat, beispielsweise noch immer die Kunst der tschechischen Puppenanimationen sehr populär. Expressionistischer Stummfilm und japanische Popkultur teilen – wie zu sehen war – das ausgeprägte Faible für die dunkle Prager Atmosphäre, was besonders in der achtzehnteiligen Manga-Serie MONSTER von Urasawa Naoki zum Ausdruck kommt, die sowohl in Deutschland als auch Tschechien und dem dortigen Hauptschauplatz Prag, spielt.

Ob abstrakt minimalistisch oder bildgewaltig-romantisch sind die Computereinortwelten also eine konsequente Erfüllung des Expressionismus (Kapitel 2.2.2, 2.2.3.). In ihren abstrakten Anfängen<sup>215</sup> binden sie sich direkt an die Moderne, jedoch in ihrer mimetischer werdenden Entwicklung immer mehr an die Romantik, welche letztlich auch den expressionistischen Stummfilm vorgeformt hatte.

Dabei gibt es eine Kontinuität der künstlichen Leiber. Der Prager Golem kam kurz nach seiner literarischen Bearbeitung durch Gustav Meyrink auf die ‚dämonische Leinwand‘. Und nun hat sich die Künstlichkeit des expressionistischen Films und der Bühne in die virtuellen Körper der Spielavatare eingeschrieben. Das geht in den FINAL FANTASY-Spielen, seinen ‚Cut Scenes‘, die letztendlich die Ästhetik der beiden FINAL FANTASY-Filme vordefinierten, so weit, daß die geisterhaft bleiche Textur seiner ‚CGI‘-Wesen selbst auf ihre wiedergängerische Qualität verweist, genau wie einst *Nosferatu* auf Murnaus Leinwand zum Symbol des Mediums erkoren worden war. Gerade diese durchscheinend überirdische Fragilität der Figuren sowie seiner Labyrinth ist ein ästhetisches Markenzeichen der FINAL FANTASY-Reihe; unlängst wurde diese leuchtend geisterhafte, oft ins Violett-Milchig-Weiße gehende Visualität obendrein – wie auch Spielkonzepte weiterer japanischer Games – im Kassenschlager AVATAR von James Cameron imitiert.

---

<sup>212</sup> VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997. S. 80.

<sup>213</sup> Ebd. S. 68-S. 69.

<sup>214</sup> Ebd. S. 69.

<sup>215</sup> Vgl.: WILLMANN Thomas: Play It Again, Sam! In: MERTENS Mathias (Hg.): Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspielen. Göttingen: Blumenkamp Verlag, 2008. S. 25-S.29ff.

Charakteristisch für den *rein-expressionistischen* Stummfilm war auch die Verblendung von Figur und Mise-en-scène.<sup>216</sup> Noch im Game muß das Problem einer Figuren verschluckenden Kulisse durch die Kollisionsabfrage behoben werden. Das Prinzip der Durchdringung von Mise-en-scène und Figur wurde bei GENUINE auf die Spitze getrieben und bei CALIGARI auf der ‚Plotebene‘ mit dem Thema der mentalen Durchdringung reflektiert. Dabei sind *Dr. Caligari/Dr. Mabuse* die Programmierer, die Administratoren. Sie bilden eine medienreflexive Ebene, die noch in Games wie .hack// (Kapitel 4.1.ff) aufgegriffen wurde. *Cesare* präfiguriert somit die gelenkte Figur, die auch noch im Videospiel vor graphisch ‚gerenderten‘ Hintergründen agiert.

### **Resumé: Das Spiegelkabinett**

Über dem expressionistischen Stummfilm wie über der japanischen Popkultur liegt eine selbstreflexive Schicht, die von einem unbedingten Stilwillen gekennzeichnet ist. Sie zeugt von einer auf sich selbst zurückgeworfenen Expressivität, die das etablierte Genre trübt. Es ist diese expressive Überlagerung, diese Medienhülle, die sich unbedingt ausdrücken möchte im Material, aus dem sie besteht. Im expressionistischen Stummfilm ist das die die Trägerschicht in Patinaglanz hüllende, expressionistische Ausleuchtung; im Medium Anime das damit korrespondierende ‚Cel‘/seruga (セル画<sup>217</sup>), das oftmals mit zellophanartigen Leuchtreflexen auf sich aufmerksam macht oder in einer monochromen, stummfilmartigen Trübung daherkommt. Diese sich selbst bespiegelnde Medienhülle reflektiert in der japanischen Popkultur den Entstehungsprozeß des Anime mit, das sich ja aus Einzelfolien zusammensetzt, die sich ‚Layer‘ für ‚Layer‘ (die Schichten- und Muster-Grund-Ästhetik des Klimt’schen Japonismus aufgreifend) übereinanderlagern und in ihrer Metaphysik das bewegte Filmbild erzeugen, während im expressionistischen Stummfilm die leuchtende Aura der zum Beispiel durch Murnau’sche Graunuanzen und Schimmereffekte sichtbar gemachten Trägerschicht auf ihre eigene Lichtempfindlichkeit verweist. Und auch in den von ‚CGI‘-Effekten durchdrungenen derzeitigen Anime machen derlei Spiegelungen, Lichtreflexe und Trübungen noch die eigene Medienhülle kenntlich.<sup>218</sup> In einer expressiven, sich wie die japanische Popkultur selbst ausdrücken wollenden Formation wird sich der Betrachter immer wieder genau deshalb allen virtuellen, durchsichtig-trüben Schichten auf den verschiedensten Ebenen gewahr, die inhaltlich (wohl am treffendsten in den GHOST IN THE SHELL-Spielfilmen) und formal

<sup>216</sup> THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw- Hill, Inc., 1994. S. 112.

<sup>217</sup> GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider’s guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009. S. 41.

<sup>218</sup> Anmerkung: Für dieses expressiv-selbstreflexive Phänomen, das sich auf der Trägerschicht abspielt, gibt es in der japanischen Popkultur einen eigenen Begriff. So wird die Darstellung von Licht in Anime, auch die leuchtenden Augen, Sterne, Blitze, Sonnenlicht und sogar die Neonleuchtschilder als *tōkakō* (透過光) bezeichnet, wobei diese Lichtreflexe ursprünglich durch die Belichtung der gemalten ‚Cels‘ während der Aufnahme und heute digital hergestellt werden. Vgl.: Ebd. S. 226., Vgl.: KIRCHMANN Kay: Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität. In: AMANN Frank, KEIPER Jürgen, KALTENECKER Siegfried (Hg.): Film und Kritik. Selbstreflexivität im Film. Frankfurt am Main: Stroemfeld Verlag, Ausgabe/Nr. 2, November 1994.

gespiegelt werden. Diese extrapolierten ‚Cels‘ im Anime bedürfen deswegen, im Gegensatz zu Walt Disneys dreidimensionalen Illusionismusbestrebungen,<sup>219</sup> der abstrahierenden Stilisierung. Wie der expressionistische Film sind sie Ausdruckskünste, die sich den Mitteln der Stilisierung bedienen – um das Unsichtbare, ihre Matrix, sichtbar zu machen.

Bleibt abzuwarten mit welchem Erfindungsreichtum die neuen Mangaka-Generationen weiterhin Altes und Neues mixen und innerhalb dieses Stilsystems Bewegungen schaffen werden. So kreativ wie in Manga und Anime wird die europäische, westliche Kultur jedenfalls nirgendwo sonst durcheinandergewirbelt, rekombiniert und umgedeutet – vielleicht noch nicht einmal im Japonismus, als der japanischen Kultur hierzulande dasselbe widerfuhr.

Die hier beschriebenen und analysierten Stilistiken resultierten daraus, daß sich zwei Hemisphären als mystische Schattenwelten wahrnahmen. Aus dem Japonismus geboren, in der Begegnung der beiden Hemisphären verfremdet, in den Film emuliert und immer wieder – von Kandinsky bis zum Abstract Expressionism/Drip Painting zu Murakami Takashi – von der Bildenden Kunst und/oder dem Zeichentrick/Comic flankiert: Der Expressionismus und seine kontinuierlichen Permutationen des Onirischen.

Aber: Ist es noch Expressionismus oder schon Stil noir – wirkt hier die Aura der östlichen Hemisphäre oder schon die Gestaltungsmittel der westlichen?

So ist der (filmische) Expressionismus – um eine abschließende Definition zu wagen – die Ausdrucksstärke bei gleichzeitiger Verflüchtigung ins Abstrakte. Der Expressionismus/Stil noir ist ein trügerisches Spiegelkabinett scheinbar endlos zurückgeworfener Darstellungsweisen in der japanischen Popkultur – global, sobald man es betritt, ist es allemal.

---

<sup>219</sup> KOTHENSCHULTE Daniel: Opulenz und Beschränkung. Stile des frühen Anime. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 59. Und: LAMARRE Thomas: Full Limited Animation. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 109.

## Abbildungsverzeichnis

### Kapitel 1:

**Abb. 1a und 1b:** Szene/,Still' vom Yoshiwara in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 1c:** Szene/,Still' des Blicks von *Freder* auf *Joh Fredersen* mit der künstlichen Roboter-Maria in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 1d:** Szene/,Still' des Tricksequenz-Falls von *Freder* in den subjektiven Abgrund in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 1e:** Szene/,Still' des Menuetts der Sieben Todsünden in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 1f:** Szene/,Still' des Tanzes der Roboter-Maria im Yoshiwara in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 1g, 1h und 1i:** Szene/,Still' des Prismas von Männerblicken auf die Roboter-Maria in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 1j:** Szene/,Still' der Chinoiserie in *Freders* Gemächern in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 1k:** Szene/,Still' von *Freder* fiebernd im Bett in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 2:** Georg Tapperts expressionistisches Gemälde GEISHA-REVUE. In: STRZODA Hanna: Die *Brücke* und die japanische Exotik. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 100.

**Abb. 3:** Ernst Ludwig Kirchners Gemälde JAPANISCHES THEATER. In: STRZODA Hanna: Die *Brücke* und die japanische Exotik. In: SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006. S. 95.

**Abb. 4:** Andō Hiroshiges Holzschnitt MEISHO EDO HYAKKEI: YOTSUYA, NAITŌ SHINJUKU. In: KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2001. S. 66.

**Abb. 5:** Andō Hiroshiges Holzschnitt MEISHO EDO HYAKKEI: AZUMABASHI KINRYŪSAN ENBŌ. In: KITA Sandy: From Shadow to Substance. Redefining Ukiyo-E. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2001. S. 68-S. 69.

**Abb. 6:** Szene/,Still' von Kon Satoshis Anime SENNEN JOYŪ.

**Abb. 7:** Emil Noldes Holzschnitt PROPHET. In: WOLF Norbert: Ein metaphysisches deutsches Beefsteak. In: WOLF, Norbert, GROSENICK Uta (Hg.): Expressionismus. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 19.

**Abb. 8:** Félix Vallottons Holzschnitt DIE TRÄGHEIT. In: DAHLMANN Janina: Die Anfänge der Brücke im Zeichen der Stilkunst um 1900. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 22.

**Abb. 9:** Ernst Ludwig Kirchners Holzschnitt MÄDCHENAKT AUF SOFA. In: DAHLMANN Janina: Die Anfänge der Brücke im Zeichen der Stilkunst um 1900. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 22.

**Abb. 10:** Utagawa (Andō) Hiroshiges Holzschnitt MEISHO EDO HYAKKEI: SARUWAKACHŌ YORU NO KEI. In: [http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/121704/Night\\_View\\_of\\_Saruwakamachi\\_\(Saruwaka-machi\\_Yoru\\_no\\_Kei\)\\_No.\\_90\\_from\\_One\\_Hundred\\_Famous\\_Views\\_of\\_Edo](http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/121704/Night_View_of_Saruwakamachi_(Saruwaka-machi_Yoru_no_Kei)_No._90_from_One_Hundred_Famous_Views_of_Edo) am 05.02.2010 um 14:27 Uhr.

**Abb. 11:** Cover vom Manga GHOST IN THE SHELL. In: SHIROW Masamune: Ghost in the Shell. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics, 1995.

**Abb. 12:** Szene/,Still' von der Roboter-Maria im Purgatorium in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 13:** Szene/,Still' von Louise Brooks im Kimono in G.W. Pabsts Stummfilm TAGEBUCH EINER VERLORENEN.

**Abb. 14:** Szene/,Still' aus dem Stummfilm GENUINE von Robert Wiene. In: KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 72.

**Abb. 15a:** Emblematische Schmuckdoppelseite (Nr. 89) im elften Manga-Band DEATH NOTE. In: ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 11. Hamburg: Tokyopop, 2008. S. 8-S.9.

**Abb. 15b:** Cover des zwölften Manga-Bandes DEATH NOTE. In: ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 12. Hamburg: Tokyopop, 2008.

**Abb. 16:** Panels mit Spiralenmuster im Manga UZUMAKI. In: ITŌ Junji: Uzumaki. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2004. S. 200-S. 201.

**Abb. 17:** Gustav Klimts Spiralenmotiv des LEBENSBAUMS auf dem STOCLET-FRIES. In: WICHMANN Siegfried (Hg.): Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972. S. 277., KRÄNSEL Nina: Gustav Klimt. München, Berlin, London,

New York: Prestel, 2006. S. 76. Motiv aus: <http://de.wikipedia.org/wiki/Stoclet-Fries> am 05.02.2010 um 18:26 Uhr.

**Abb. 18a-Abb. 18j:** Szenen/,Stills' aus der ersten Folge FLUCHT IN DIE FREIHEIT der Anime-Serie JANGURU TAITEI (KIMBA, DER WEISSE LÖWE Series Director Yamamoto Ei'ichi, 1965) nach der Manga-Vorlage von Tezuka Osamu und unter der Leitung des Series' Director Yamamoto Ei'ichi.

**Abb. 19:** Utagawa Kuniterus Holzschnitt EDO MEISHO AI NO UCHI: OSHICHI. In: BLOOD Katherine L.: Ukiyo-E and its Orbit. LIBRARY OF CONGRESS, The Collections in Context. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2001. S. 144.

**Abb. 20:** Utagawa Kunisadas (Toyokuni II) Holzschnitt YUME NO UKIHASHI. In: Utagawa Kunisada (1786-1865) und sein Schüler Kunichika (1835-1900). In: Introduction. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2001. S. 24.

**Abb. 21:** Utagawa Kunichikas Holzschnitt ONOE KIKUGORŌ V IN DER ROLLE DES ENGLÄNDERS SPENCER (1893). In: Utagawa Kunisada (1786-1865) und sein Schüler Kunichika (1835-1900). In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 37.

**Abb. 22:** Photo für die Zeitschrift *DIE DAME* von Fritz Lang und Thea von Harbou privat in ihrem Domizil am Hohenzollerndamm vor Japonaiserie/Chinoiserie. In: PATALAS Enno: Der Fall Metropolis. In: PATALAS Enno (Hg.): Fritz Langs Metropolis. DVD und Beiheft, 2003.

**Abb. 23:** Utagawa Kuniyoshis Holzschnitt DIE SCHÖNE TOKIWA-GOZEN. In: WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 225.

**Abb. 24:** Architekturskizze von Bruno Taut. In: PATALAS Enno (Hg.): Fritz Langs Metropolis. DVD und Beiheft, 2003.

**Abb. 25:** Utagawa (Andō) Hiroshiges Holzschnitt MEISHO EDO HYAKKEI: MASAKI ATARI YORI SUIJIN NO MORI UCHIKAWA, SEKIYA NO SATO WO MIRU ZU. In: [http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/artists/232/Utagawa\\_Hiroshige\\_\(Ando\)/objects/index/1](http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/artists/232/Utagawa_Hiroshige_(Ando)/objects/index/1) 00 am 05.02.2010 um 21:22 Uhr.

**Abb. 26:** Utagawa (Andō) Hiroshiges Holzschnitt TŌKAIDŌ GOJŪSAN TSUGI NO UCHI: SHŌNO. HAKUU (DIE STATION SHŌNO, PLATZREGEN. In: HERZOGENRATH Wulf, KREUL Andreas (Hg.): Szenen aus dem alten Japan. Die ukiyo-e Sammlung der Kunsthalle Bremen. Bremen: Kunstverein Bremen, 2008. S. 200.

**Abb. 27:** Szene/,Still' einer berühmten Diagonalkomposition aus dem Stummfilm CALIGARI von Robert Wiene.

**Abb. 28:** Szene/,Still' einer Diagonalkomposition aus dem Stummfilm ALGOL von Hans Werckmeister.

**Abb. 29a, 29b:** Panel- und Motiv- Diagonalkonstruktionen in Tezuka Osamus Manga Zyklus HI NO TORI, Band IGYŌ HEN. In: TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 9. San Francisco: Viz Media, 2006. S. 8-10, S. 112.

**Abb. 30:** DVD-Cover zu HELLSING ULTIMATE OVA SERIES, Regie Tokoro Tomokazu. In: ALIVE (Hg.): Hellsing - Ultimate OVA, 2006.

**Abb. 31a, 31b:** Szene/,Still' einer Schattengitterkomposition aus dem Stummfilm NOSFERATU von F.W. Murnau.

**Abb. 32a-Abb. 32f:** Szenen/,Stills' aus der Anime-Serie KIMBA DER WEISSE LÖWE, dritte Folge DER DSCHUNGELDIEB.

**Abb. 33a-Abb. 33b:** Szenen/,Stills' aus der Anime-Serie KIMBA DER WEISSE LÖWE, zweite Folge CAESARS GEIST.

**Abb. 34a-Abb. 34b:** Bildbeispiel Weißsilhouette aus Takemiya Keikos Manga CHIKYŪ E. In: TAKEMIYA Keiko: To Terra. Band 1. New York: Vertical Inc., 2007. S. 34-S. 35, S. 242.

**Abb. 35:** Vogelmonster aus den Manga des Holzschnittmeisters Hokusai. In: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 193.

**Abb. 36:** Soga Shōhakus Stellschirm GUNZEN ZU. In: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 188.

**Abb. 37a:** Utagawa Kuniyoshis Ukiyo'e-Triptychon KIYOMORI NYŪDŌ NUNOBIKI NO TAKI NI YŪRAN NO TOKI AKUGENTA YOSHIHIRA NO REI NANIWA (1825). In: Japanese Prints of the Utagawa School. In: <http://www.brill.nl/brochures/oddprovinces.pdf> am 14.09.2008 um 19:16 Uhr.

**Abb. 37b:** Ludwig Meidners Gemälde APOKALYPTISCHE STADT von 1913. In: ELIEL Carol S.: Die >Apokalyptischen Landschaften< Ludwig Meidners. In: ELIEL Carol S. (Hg.): Ludwig Meidner. Apokalyptische Landschaften. München: Prestel Verlag, 1990. S. 10.

**Abb. 38:** Kuniyoshis See-Mönchsmonster *Umibōzu* TŌKAIDŌ GOJŪSAN TSUI, auf der Darstellung der Station KUWANA (ca. 1845). In: WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 269.

**Abb. 39:** Kuniyoshis HERVORRAGENDES AUS EDO, DIE NUMMER EINS DER FÜHRENDEN UNTERHALTUNGEN. In: JAPAN UKIYO MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

- Abb. 40:** Szene/,Still' des Jahrmarkts in Paul Lenis DER MANN, DER LACHT (1928/1929).
- Abb. 41a-Abb. 41b:** Szenen/,Stills' aus Fritz Langs DR. MABUSE-Stummfilm. Teil I: DER GROSSE SPIELER: EIN BILD DER ZEIT.
- Abb. 42a-Abb. 42c:** Szenen/,Stills' aus Robert Wienes DAS CABINET DES DR. CALIGARI.
- Abb. 43a-Abb. 43c:** Szenen/,Stills' aus Fritz Langs DR. MABUSE-Stummfilm-Zweiteiler.
- Abb. 44a-Abb. 44d:** Historische Photographien von Asakusa und dem Ryōunkaku. In: NATIONAL DIET LIBRARY TOKYO: The Meiji and Taisho Eras in Photographs. In: <http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/39/index.html> am 09.04.2009 um 22:35 Uhr., NATIONAL DIET LIBRARY TOKYO: The Meiji and Taisho Eras in Photographs In: <http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/42/index.html> am 09.04.2009 um 22:35 Uhr., NATIONAL DIET LIBRARY TOKYO: The Meiji and Taisho Eras in Photographs. In: <http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/20/index.html> am 09.04.2009 um 22:35 Uhr., NATIONAL DIET LIBRARY TOKYO: The Meiji and Taisho Eras in Photographs In: <http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/34/index.html> am 09.04.2009 um 22:35 Uhr.
- Abb. 45a-Abb. 45b:** Ikiningyō-Holzschnitt-Darstellungen von Kuniyoshi (ECHTE HÖLZERNE PUPPEN AUS ASAKUSA). In: [http://homepage.mac.com/sakai\\_nobuo/JUM\\_Collection/PhotoAlbum162.html](http://homepage.mac.com/sakai_nobuo/JUM_Collection/PhotoAlbum162.html) am 17.05.2008 um 18:53 Uhr., JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.
- Abb. 45c:** Kuniyoshis Holzschnitt LIFE LIKE DOLLS OF FOREIGN STRANGERS AND THE MARUYAMA COURTESANS NOW ON VIEW AT OKUYAMA IN ASAKUSA. In: <http://www.kuniyoshiproject.com/Modern Select Dolls.htm> am 22.09.2008 um 21:10 Uhr.
- Abb. 46a-Abb. 46c:** Kuniyoshis TŌSEI MITATE NINGYŌ NO UCHI, also Holzschnitt-Varianten von DAS SCHEUSAL VON ADACHIGAHARA. In: <http://www.kuniyoshiproject.com/Modern Select Dolls.htm> am 22.09.2008 um 21:10 Uhr., JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.
- Abb. 47:** Tsukioka Yoshitoshis Holzschnitt OSHŪ ADACHIGAHARA HITOTSUYA NO ZU. In: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 195.
- Abb. 48:** Buchdeckel von Maruo Suehiros Manga WARAU KYŪKETSUKI. In: MARUO Suehiro: Der lachende Vampir. Berlin: Reprodukt Verlag, 2003. U3.
- Abb. 49a-Abb. 49c:** Maruo Suehiros *muzan'e* und Buchcover von EDO SHŌWA KYŌSAKU MUZAN'E EIMEI NIJŪHASHŪ KU. In: [http://www.maruojigoku.com/works/list/muzan\\_e.html](http://www.maruojigoku.com/works/list/muzan_e.html) am 14.04.2009 um 22:04 Uhr.
- Abb. 50:** Bildbeispiel aus dem Manga DER LACHENDE VAMPIR. In: MARUO Suehiro: Der lachende Vampir. Berlin: Reprodukt Verlag, 2003. S. 101.
- Abb. 51a:** Szene/,Still' der charakteristisch grinsenden Gesichtsverstümmelung in Paul Lenis DER MANN, DER LACHT.
- Abb. 51b:** Szene/,Still' der charakteristisch grinsenden Gesichtsverstümmelung in Miike Takashis KOROSHIYA 1.
- Abb. 51c:** Szene/,Still' des charakteristisch grotesk grinsenden Gesichts im Manga DESU NŌTO. In: ŌBA Tsumugi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 1. Hamburg: Tokyopop, 2006. S. 4.
- Abb. 52a-Abb. 52d:** Groteske Szenen im Stil des Eroguronansensu im Manga SHŌJO TSUBAKI von Maruo Suehiro. In: MARUO Suehiro: Mr. Arashi's Amazing Freak Show. New York: Blast Books, 1992. S. 4-S. 5, S. 8, S. 27, S. 28.
- Abb. 53a:** Hokusais SARA YASHIKI der Serie HYAKU MONOGATARI. In: The Portfolio. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 158.
- Abb. 53b:** Tsukioka Yoshitoshis WAKAN HYAKU MONOGATARI: MITSUKUNI ŌYATARŌ <http://www.loc.gov/exhibits/ukiyo-e/images.html> am 03.03.2006 um 20:34 Uhr.
- Abb. 53c:** Kawanabe Kyōsais langhalsiges *bakemono* in KYŌSAI HYAKU ZU (ca. 1863). In: MARCEAU Lawrence E.: Hidden Treasures From Japan. Wood-Block-Printed Picture Books and Albums. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 102.
- Abb. 53d:** Langhalsiges Monster aus Hokusais zwölften Manga-Band. In: CALZA Gian Carlo: Beyond the Margins of the Western Sea: Hokusai and Japonisme. In: CALZA Gian Carlo (Hg.): Hokusai. London, New York: Phaidon Press, 2003. S. 421.
- Abb. 53e:** Alfred Kubins Graphik GEFAHR. In: WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 272.
- Abb. 53f:** Alfred Kubins Graphik DAS GRAUSEN. In: WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 268.
- Abb. 54a:** Bronze-Dämonenfiguren am Wege zum MIZUKI SHIGERU KINENKAN (MIZUKI SHIGERU MUSEUM). In: FUJIMOTO Keita: UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi (Hg.): Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003. S. 102.



**Abb. 54b:** Mizuki Shigeru *Umioshō* aus DOKKAN V (1976). In: FUJIMOTO Keita: UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi (Hg.): Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003. S. 115.

**Abb. 55a-Abb. 55b:** Geister- und Dämonendarstellungen in Takehara Shunsens EHON HYAKU MONOGATARI (1841). In: KYOGOKU Natsuhiko: Afterword. In: MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 2. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 125., <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Futakuchi-onna.jpg> am 29.04.2010 um 23:55 Uhr., MARCEAU Lawrence E.: Hidden Treasures From Japan. Wood-Block-Printed Picture Books and Albums. In: LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001. S. 100.

**Abb. 56a:** Mizuki Shigeru Dämonenmaskensammlung im MIZUKI SHIGERU MUSEUM. In: FUJIMOTO Keita: UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi (Hg.): Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003. S. 86-S. 87.

**Abb. 56b-Abb. 56d:** Szenen/„Still“ der Maskensammlung des *Dr. Mabuse* in Fritz Langs DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE, sowie Geisterscheinung des *Dr. Mabuse*.

**Abb. 56e:** Die Manga-Figuren *Mefisuto* (*Mephisto*) und *Fausuto Hakase* (*Dr. Faust*) aus Mizuki Shigeru Manga AKUMA-KUN (1962-1963). In: FUJIMOTO Keita: UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi (Hg.): Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003. S. 46.

**Abb. 57a:** Kawanabe Kyōsai SCHATTENBILD VON DEN FORMEN DER EINHUNDERT NACHTDÄMONEN (ca. 1867). In: FIGAL Gerald: Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan. Durham, London: Duke University Press, 1999. U1.

**Abb. 57b:** Cover der sechsten Ausgabe des 1887 gegründeten Magazins TŌBAÉ. In: KANAZAWA Kodama: Manga Sammeln. Das Kawasaki City Museum. In: DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008. S. 244.

**Abb. 57c:** Bildbeispiel aus dem ersten Manga-Magazin *ESHINBUN NIPPONCHI* (1874) von Kawanabe Kyōsai und Kanagaki Robun. In: SHIMIZU Isao: Eshinbun Nipponchi. In: [http://mmsearch.kyotomm.jp/infolib/search/CsvSearch.cgi?DEF\\_XSL=eng&GRP\\_ID=G0000002&DB\\_ID=G0000002GALLERY&IS\\_DB=G0000002GALLERY&IS\\_TYPE=csv&IS\\_STYLE=eng&SUM\\_KIND=CsvSummary&SUM\\_NUMBER=10&IS\\_SCH=CSV&META\\_KIND=NOFRAME&IS\\_KIND=CsvDetail&IS\\_NUMBER=1&SUM\\_TYPE=normal&IS\\_START=1&IS\\_KEY\\_A1=%22GALLERY%22&IS\\_TAG\\_A1=Cul11&IS\\_ADDSCH\\_CNT=1&VIEW\\_FLG=0](http://mmsearch.kyotomm.jp/infolib/search/CsvSearch.cgi?DEF_XSL=eng&GRP_ID=G0000002&DB_ID=G0000002GALLERY&IS_DB=G0000002GALLERY&IS_TYPE=csv&IS_STYLE=eng&SUM_KIND=CsvSummary&SUM_NUMBER=10&IS_SCH=CSV&META_KIND=NOFRAME&IS_KIND=CsvDetail&IS_NUMBER=1&SUM_TYPE=normal&IS_START=1&IS_KEY_A1=%22GALLERY%22&IS_TAG_A1=Cul11&IS_ADDSCH_CNT=1&VIEW_FLG=0) am 13.09.2008 um 19:33 Uhr., MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN: Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800-2008. Ausstellung vom 27. Februar 2008 bis 25. Mai 2008, Frankfurt am Main.

## Kapitel 2:

**Abb. 1:** Dynamische Entfesselungsszene aus dem Manga KAMUI DEN. In: SHIRATO Sanpei: The Legend of Kamui. Band 2. San Francisco: Viz Comics, 1990. S. 118-S. 119.

**Abb. 2a:** Sesshūs SHŪTŌ SANZUI ZU/FUYUKEI ZU (WINTERLANDSCHAFT, 1470). In: SWANN Peter C.: Japan. Von der Jōmon- zur Tokugawa-Zeit. Baden-Baden: Holle Verlag, 1965. S. 152.

**Abb. 2b:** Kulissenentwurf zum Stummfilm VON MORGENS BIS MITTERNACHT von César Klein. In: PATALAS Enno: Der Fall Metropolis. In: PATALAS Enno (Hg.): Fritz Langs Metropolis. DVD und Beiheft, 2003.

**Abb. 2c:** Szene/„Still“ aus VON MORGENS BIS MITTERNACHT (1920) von Karl Heinz Martin.

**Abb. 3a:** IMPROVISATION KLAMM (1914) von Wassily Kandinsky. In: WOLF Norbert: Wassily Kandinsky. Improvisation Klammer. In: WOLF, Norbert, GROSENICK Uta (Hg.): Expressionismus. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 53.

**Abb. 3b:** HŌRAISAN ZU (1924) von Tessai Tomioka. In: TESSAI BIJŪTSUKAN (Hg.): Tessai meisakuten. Kaikan nijūgoshūnen shinshūzōkokanseikinen. Takarazuka: Tessai Bijūtsukan, 2001. S. 21, S. 66.

**Abb. 4a:** Wassily Kandinskys KOMPOSITION VII (1913). In: <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/kandinsky/> am 10.05.2010 um 21:40 Uhr.

**Abb. 4b:** Murakami Takashi DOBUZU ANDO HŌKUSU (DOVES AND HAWKS, 1999). In: Visual of Super Flat. In: MURAKAMI Takashi (Hg.): Super Flat. Tōkyō: Madra Publishing, 2005. S. 41.

**Abb. 4c:** Murakami Takashi HOMAGE TO FRANCIS BACON (STUDY OF ISABEL RAWSTHORNE, 2002). In: STAATSGALERIE STUTTGART: Funny Cuts. Bielefeld: Kerber Verlag, 2004. S. 70.

**Abb. 4d:** Wassily Kandinskys AUF WEISS II (1923). In: <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-kandinsky-mono-EN/ENS-kandinsky-monographie-EN.html#4> am 10.05.2010 um 22:02 Uhr.

**Abb. 4e:** Wassily Kandinskys COMPOSITION X (1939). In: <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/kandinsky/> am 10.05.2010 um 21:40 Uhr.

**Abb. 5a-Abb. 5f:** Szenen/„Still“ aus Kobayashi Masakis Film KWAIDAN (1965). In: EUREKA (Hg.): Kwaidan. DVD und Beiheft, 2006.

**Abb. 5g:** „Still“/Szene aus Karl Grunes Stummfilm DIE STRASSE.

**Abb. 6a-Abb. 6g:** Szenen/„Still“ aus Orson Welles' Film THE LADY FROM SHANGHAI (1947).

**Abb. 7:** DVD-Cover zu HELLSING (TV-Anime) Volume 4, Regie u.a Iida Umanosuke. In: ADV FILMS (Hg.): Hellsing. TV. DVD. Volume 4, 2004.

**Abb. 8a- Abb. 8d:** Szenen/,Stills' von Figurenposes aus Fritz Langs Stummfilm DIE NIBELUNGEN (1922/1924).

**Abb. 9a-Abb. 9c:** Szenen/,Stills' von Figurenposes aus F.W. Murnaus Stummfilm NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (1922).

**Abb. 10:** Szene/,Still' von Brigitte Helms abgehackten Figurenposes aus Fritz Langs METROPOLIS.

### Kapitel 3:

**Abb. 1a:** Der subjektive Blick der Figur *Venus* in Tezuka Osamus Manga RIBON NO KISHI. In: TEZUKA Osamu: Princess Knight. Band 6. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001. S. 107.

**Abb. 1b:** ‚Close-up‘ des FŪJIN RAIJIN-ZU BYŌBU von Tawaraya Sōtatsu in Tezuka Osamus Manga HYAKU MONOGATARI. In: TEZUKA Osamu: HYAKU MONOGATARI In: TEZUKA Osamu: Fausuto. Tōkyō: Asahi Shinbunsha, 1994. S. 134.

**Abb. 2a-Abb. 2e:** Szenen/,Stills' von JANGURU TAITEI (KIMBA DER WEISSE LÖWE), dritte Folge DER DSCHUNGELDIEB.

**Abb. 3:** Schattenrißästhetiken in Tezuka Osamus METROPOLIS. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 50-S. 51.

**Abb. 4a:** Kulisse vom Manga KITARUBEKI SEKAI, die dem zackigen Dekor des expressionistischen Stummfilmes ALGOL gleicht. In: TEZUKA Osamu: Next World. Band 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 79.

**Abb. 4b-Abb. 4d:** Szenen/,Stills' von Hans Werckmeisters Stummfilm ALGOL.

**Abb. 5a:** Titeleinblende in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 5b:** Titelüberschrift in Tezuka Osamus Manga METOROPORISU. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 7.

**Abb. 5c:** Szene/,Still' der Flugkörper in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 5d:** Szene/,Still' der Flutlichter in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 5e:** Flutlichter und Flugkörper in Tezuka Osamus Manga METOROPORISU. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 12-S. 13.

**Abb. 5f:** Szene/,Still' der Flugkörper und Straßenschluchten in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 5g:** Szene/,Still' der Flutlichter bei Nacht in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 5h:** Flutlichter auf dunklem Grund in Tezuka Osamus Manga METOROPORISU. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 162.

**Abb. 5i:** Szene/,Still' der Flugkörper und Straßenschluchten in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 5j:** Szene/,Still' der Flutlichter und beleuchteten Fenster der dunklen Wolkenkratzer in den Quartieren der Arbeiter in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 5k:** Beleuchtete Fenster in dunklen Wolkenkratzern im Hintergrund der Szenen in Tezuka Osamus Manga METOROPORISU. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 14-S. 15.

**Abb. 5l:** Szene/,Still' der Fabrik in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 5m:** Szene/,Still' des Qualms in der stählernen Fabrik von Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 5n:** Fabrikszenen aus Qualm und Stahl in Tezuka Osamus Manga METOROPORISU. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 72-S. 73.

**Abb. 5o:** Szene/,Still' der Fabrik in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 6a:** Szene/,Still' der Menschenfluten in Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 6b:** Flutendes Menschengewimmel in Tezuka Osamus Manga METOROPORISU. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 22-S. 23.

**Abb. 6c:** Börsenartiges Gewimmel auf dem Forscherkongreß in Tezuka Osamus Manga METOROPORISU. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 20-S. 21.

**Abb. 6d:** Szene/,Still' des Börsengewimmels in Fritz Langs MABUSE-Stummfilm. TEIL I: DER GROSSE SPIELER: EIN BILD DER ZEIT.

**Abb. 6e:** Szene/,Still' des zylindertragenden *Dr. Mabuse* als übergeblendete Bedrohung des Börsengeschehens in Fritz Langs MABUSE-Stummfilm. TEIL I: DER GROSSE SPIELER: EIN BILD DER ZEIT.

**Abb. 6f:** Zylindertragendes Gewimmel in Tezuka Osamus Manga METOROPORISU. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 16-S. 17.

**Abb. 7a-Abb. 7b:** Szenen/,Stills' aus Fritz Langs Stummfilm DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE.

**Abb. 8a-Abb. 8b:** Apokalyptische Endszenen in Tezuka Osamus Manga METOROPORISU. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003. S. 152-S. 153, S. 156-S. 157.

**Abb. 9:** Szene/,Still' aus HASSURU PANCHI (HUSTLE PUNCH, 1965-1966, Regie Takahata Isao, Ikeda Hiroshi, Key Animation Miyazaki Hayao), nach einer Idee und dem ‚Character Design‘ von Mori Yasuji.

**Abb. 10a:** Gegenspieler *Alberich* in HÄROKKU SĀGA – NIBERUNGU NO YUBIWA – RAIN NO ŌGON (HARLOCK SAGA - DER RING DES NIBELUNGEN - DAS RHEINGOLD, 1999).

**Abb. 10b:** Szene mit einer Maske in der Manga-Version von METROPOLIS von Tezuka Osamu. In: TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2003. S. 51.

**Abb. 10c:** Zerklüftete Felsformationen und die Töchter des Planeten *Rhein* in der Anime-Serie HĀROKKU SĀGA – NIBERUNGU NO YUBIWA - RAIN NO ŌGON.

**Abb. 10d, 10f, 10h, 10j, 10l, 10n, 10p:** Szenen/,Stills' der Geisterstadt *Alucion* in der Anime-Serie HĀROKKU SĀGA - NIBERUNGU NO YUBIWA - RAIN NO ŌGON.

**Abb. 10e, 10g, 10i, 10k, 10m, 10o, 10q:** Szenen/,Stills' der Stadt *Metropolis* aus Fritz Langs Stummfilm METROPOLIS.

**Abb. 10r:** Szene/,Still' von *Harlocks* Raumschiff *Arcadia* in der Anime-Serie HARLOCK SAGA - DER RING DES NIBELUNGEN - DAS RHEINGOLD.

**Abb. 10s:** Szene/,Still' vom Mond in Fritz Langs Stummfilm FRAU IM MOND.

**Abb. 10t:** Szene/,Still' vom Planeten *Rhein* in Matsumoto Reijis Anime-Serie HARLOCK SAGA - DER RING DES NIBELUNGEN - DAS RHEINGOLD.

**Abb. 11:** *Dr. Pocchachio* aus dem Game ROGUE GALAXY.

**Abb. 12:** Ausschnitt des KŌHAKUBAI-ZU BYŌBU; d.h. ROTE UND WEISSE PFLAUMENBLÜTEN STELLSCHIRM von Ogata Kōrin. In: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 118.

**Abb. 13:** Aubrey Beardsleys SALOME in Tezuka Osamus Manga MW. In: TEZUKA Osamu: MW. New York: Vertical Inc., 2007. S. 86, S. 87.

**Abb. 14:** FŪJIN RAIJIN-ZU BYŌBU von Tawaraya Sōtatsu. In: KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994. S. 122-S. 123.

**Abb. 15a:** Nihei Tsutomu Manga BAIOMEGA zitiert Arnold Böcklins symbolistische TOTENINSEL. In: NIHEI Tsutomu: Biomega. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2009. S. 12-S. 13.

**Abb. 15b:** Nihei Tsutomu an METROPOLIS erinnernde Kombination futuristischer Industriearchitektur mit spitzwinkliger Gotik: In: NIHEI Tsutomu: Biomega. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2009. S. S. 58-S. 59.

**Abb. 16a:** Konventionalisierte expressionistische Effekte und dramatische Aufladung von Manga-Panelhintergründen in der Definition von Scott McCloud. In: McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994. S. 140, S. 141.

**Abb. 16b-Abb. 16c:** Konventionalisierte expressionistische Effekte von Manga-Panelhintergründen im Mädchen-Manga. In: IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003. S. 94-S. 95., IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 102-S. 103.

**Abb. 16d:** Konventionalisierte expressionistische Effekte von Manga-Panelhintergründen bei Tezuka Osamu. In: TEZUKA Osamu: Ode to Kirihito. New York: Vertical Inc., 2006. S. 96.

**Abb. 16e-Abb. 16f:** Konventionalisierte expressionistische Effekte von Manga-Panelhintergründen im SF-Mädchen-Manga. In: TAKEMIYA Keiko: To Terra. Band 1. New York: Vertical Inc., 2007. S. 206-S. 207, S. 212-S. 213.

**Abb. 17:** Moderne Schattenrißästhetik in der Manga-Geschichte YŪREI DENSHA von Mizuki Shigeru. In: MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 1. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002. S. 8-S. 9.

**Abb. 18a:** Linienverkantetes Cover und wahnsinniger Blick im Manga KAIKI SENKETSU NO ME (1961) von Shigeru Mizuki. In: FUJIMOTO Keita: UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi (Hg.): Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003. S. 38.

**Abb. 18b:** Szene/,Still' des irren Blickes von Peter Lorre in Fritz Langs *postklassisch-expressionistischem* Tonfilm M - EINE STADT SUCHT EINEN MÖRDER. In: EISNER Lotte H.: Fritz Lang. New York: Da Capo Press Inc., 1976. U1.

**Abb. 19a:** Shōji-Schattentheater in Hino Hideshis Manga JIGOKU HEN. In: HINO Hideshi: Panorama of Hell. New York: Blast Books Inc., 1989. S. 124-S. 125.

**Abb. 19b:** Wahnentfesselung bei Hino Hideshi. In: HINO Hideshi: Panorama of Hell. New York: Blast Books Inc., 1989. S. 162-S. 163.

**Abb. 19c:** Aggressives Action Painting/Abstract Expressionism mit Dripping-Effekten bei Hino Hideshi. In: HINO Hideshi: Panorama of Hell. New York: Blast Books Inc., 1989. S. 182-S. 183.

**Abb. 19d:** Kafkaeske Verwandlung in Hino Hideshis DOKUMUSHI KOZŌ. In: HINO Hideshi: The Bug Boy. Hino Horror Band 2. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004. S. 71-S. 72.

**Abb. 19e-Abb. 19g:** Verschattet-bedrückende Architektur mit typisch gedrunken-panischer, kulleräugiger Figur in Hino Hideshis AKAI HEBI. In: HINO Hideshi: The Red Snake. Hino Horror Band 1. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004. S. 6-S. 7, S. 10- S. 11, S. 12-S. 13.

**Abb. 19h:** Der kulleräugige Peter Lorre als *Dr. Gogol* im Film MAD LOVE (1935 Regie vom expressionistischen Kameramann Karl Freund). Eine Neuverfilmung des expressionistischen Stummfilms ORLACS HÄNDE.

**Abb. 20a-Abb. 20b:** Gekiga-Paradigmenwechsel zu ‚hardboiled‘ Figuren mit maskulinem Gesicht und starken Augenbrauen. In: SAITŌ Takao: Golgo 13. Band 2. San Francisco: Viz Media, 2006. S. 120., TEZUKA Osamu: MW. New York: Vertical Inc., 2007. S. 74-S.75.

**Abb. 20c-Abb. 20d:** Bildbeispiele der stummen Gekiga-Entfesselung aus dem Manga KAMUI DEN. In: SHIRATO Sanpei: *The Legend of Kamui*. Band 2. San Francisco: Viz Comics, 1990. S. 120-S. 121. S. 140-S. 141.

**Abb. 21:** Dynamisches Bildbeispiel aus dem vollends stummen gekiga-artigen Tier-Manga GON von Tanaka Masashi. In: TANAKA Masashi: *Gon*. Band 1. Sonneberg: Edition Kunst der Comics, 1994., TANAKA Masashi: *Gon*. Band 3. Brüssel: Casterman, 2006. S. 88-S. 89.

**Abb. 22a:** Spielort Kanalisation. In: TATSUMI Yoshihiro: *The Push Man and other stories*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 84-S. 85.

**Abb. 22b:** Heimische Enge, Qual und Ekel. In: TATSUMI Yoshihiro: *Abandon the Old in Tokyo. Stories*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2006. S. 40-S. 41.

**Abb. 22c:** Straßenschlucht im Rotlichtmilieu. In: TATSUMI Yoshihiro: *The Push Man and other stories*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 179.

**Abb. 22d:** Impotenter Porno-Wandervorführer. In: TATSUMI Yoshihiro: *The Push Man and other stories*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005. S. 23.

**Abb. 22e:** Schattenriß der Stadt bei Nacht. In: TATSUMI Yoshihiro: *Abandon the Old in Tokyo. Stories*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2006. S. 158-S. 159.

**Abb. 22f:** Lebensmüder Fußfetischist. In: TATSUMI Yoshihiro: *Good-Bye*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 180-S. 181.

**Abb. 22g:** Schattige Hintertreppe im urbanen Raum. In: TATSUMI Yoshihiro: *Good-Bye*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008. S. 80.

**Abb. 23a- Abb. 23b:** Cover der amerikanischen Ausgabe des Manga-Magazins *SHONEN JUMP* (*SHÖNEN JANPU*, Dezember 2002, Januar 2003) mit *Son Goku* und anderen Manga-Helden mit spitzwinkelig-stacheliger Frisur. In:  
[http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen\\_jump\\_american/000\\_preview\\_cover.jpg](http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen_jump_american/000_preview_cover.jpg) am 05.05.2010 um 14:21 Uhr.,  
[http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen\\_jump\\_american/001\\_january-2003\\_cover.jpg](http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen_jump_american/001_january-2003_cover.jpg) am 05.05.2010 um 14:21 Uhr.

**Abb. 24a- Abb. 24b:** Szenen/,Stills' des Tanzauftritts von Anita Berber in Fritz Langs Stummfilm DR. MABUSE, DER SPIELER in *Schramms Cercle privat*.

**Abb. 25a:** Otto Dix' Gemälde ANITA BERBER (1925). In: FISCHER Lothar: *Anita Berber. Göttin der Nacht*. Berlin: Edition Ebersbach, 2006. S. 129.

**Abb. 25b:** Alexej von Jawlenskys BILDNIS DES TÄNZERS ALEXANDER SACHAROFF (1909). In: WOLF Norbert: *Alexej von Jawlensky. Bildnis des Tänzers Alexander Sacharoff*. In: WOLF, Norbert, GROSENICK Uta (Hg.): *Expressionismus*. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 49.

**Abb. 26:** Cover vom ersten Band der Manga-Serie PŌ NO ICHIZOKU. In: HAGIO Moto: *Pō no ichizoku*. Band 1. Tōkyō: Shōgakukan, 1974.

**Abb. 27:** Cover vom zweiten Band der Manga-Serie TŌMA NO SHINZŌ. In: HAGIO Moto: *Tōma no shinzō*. Band 2. Tōkyō: Shōgakukan, 1975.

**Abb. 28:** Cover vom dreizehnten Band der Manga-Serie xxxHORIKKU. In: CLAMP: *xxxHolic*. Band 13. Köln: Egmont Verlag, 2009.

**Abb. 29:** Präraffaelitisches Gemälde OPHELIA von John Everett Millais. In: HÖNNIGHAUSEN Gisela (Hg.): *Die Präraffaeliten. Dichtung, Malerei, Ästhetik, Rezeption*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000. S. 344-S. 345.

**Abb. 30:** Nakahara Jun'ichis YUKI NO YOI. In: [http://www.miragebookmark.ch/be\\_3\\_geishas.htm](http://www.miragebookmark.ch/be_3_geishas.htm) am 17.08.2009 um 15:26 Uhr.

**Abb. 31:** Style-Bild von Nakahara Jun'ichi. In:  
<http://www.ohmigallery.com/DB/ItemDetail.asp?item=8805> am 17.08.2009 um 15:38 Uhr.

**Abb. 32a-Abb. 32b:** Szenen/,Stills' der Verwandlung der *Maria* in den Laboratorien des Wissenschaftlers und Alchemisten *Rotwang* (Rudolf Klein-Rogge) im Film METROPOLIS.

**Abb. 32c:** Poster von KŌKAKU KIDŌTAI (GHOST IN THE SHELL) mit der verkabelten künstlichen Frau. In: <http://www.cyber-cinema.com/reprint/ghostshellRpt.jpg> am 17.05.2010 um 14:44Uhr.

**Abb. 32d:** Szene/,Still' des Gesichts der Cyborg-Frau aus dem Anime GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX.

**Abb. 32e:** Szene/,Still' des Antlitzes von Lil Dagover im Stummfilm DAS CABINET DES DR. CALIGARI.

**Abb. 32f:** Szene/,Still' des Gesichts von Brigitte Helm während ihrer Verwandlung in die Roboterfrau in METROPOLIS.

**Abb. 32g:** Szene/,Still' des Antlitzes der künstlichen *Rei Ayanami* aus der Anime-Serie SHINSEIKI EBANGERION.

**Abb. 32h:** Arnold Schönbergs expressionistisches Gemälde DER ROTE BLICK (1910). In: WOLF Norbert: *Arnold Schönberg. Der rote Blick*. In: WOLF, Norbert, GROSENICK Uta (Hg.): *Expressionismus*. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004. S. 92-S. 93.

**Abb. 32i:** Coverdarstellung der großäugigen *Usagi Tsukino* aus BISHŌJO SENSHI SĒRĀ MŪN für das KC-Magazin von Takeuchi Naoko. In: <http://mangastyle.net/artbooks/genga3c.htm> am 07.05.2010 um 22:03 Uhr.

**Abb. 33:** Manga-Cover des Helden des Manga REBORN! von Amano Akira. In: AMANO Akira: Reborn! Band 1. Hamburg: Tokyopop, 2007. U1.

**Abb. 34:** DVD-Cover zum Anime RÖZEN MEIDEN: Doll House. Nach dem Manga RÖZEN MAIDEN vom Zeichnerkollektiv Peach Pit. In: GENEON (Hg.): RÖZEN MEIDEN. TV. DVD. Volume 1, 2007.

**Abb. 35a:** Wallpaper-Abbildung eines *Chobit* von Clamp. In: [http://www.google.de/imgres?imgurl=http://media.animewallpapers.com/wallpapers/chobits/chobits\\_52\\_640.jpg&imgrefurl=http://best-anime-collection-wallpaper.blogspot.com/2009/01/chobits-anime-picture.html&h=480&w=640&sz=248&tbid=qITPWn988\\_bohM:&tbnh=103&tbnw=137&prev=/image:s%3Fq%3Dchobits&hl=de&usg=\\_\\_Z4KSzy87juZaT0nFaYzueWvVldo=&ei=5c5YSsKkEYXknAOe5MzdCQ&sa=X&oi=image\\_result&resnum=5&ct=image](http://www.google.de/imgres?imgurl=http://media.animewallpapers.com/wallpapers/chobits/chobits_52_640.jpg&imgrefurl=http://best-anime-collection-wallpaper.blogspot.com/2009/01/chobits-anime-picture.html&h=480&w=640&sz=248&tbid=qITPWn988_bohM:&tbnh=103&tbnw=137&prev=/image:s%3Fq%3Dchobits&hl=de&usg=__Z4KSzy87juZaT0nFaYzueWvVldo=&ei=5c5YSsKkEYXknAOe5MzdCQ&sa=X&oi=image_result&resnum=5&ct=image) am 11.07.2009 um 19:43 Uhr.

**Abb. 35b:** Abbildung eines *OS-tan: ME-tan*. In: <http://animexx.onlinewelten.com/wiki/index.php/OS-Tan> am 02.08.2009 um 19:47 Uhr.

#### Kapitel 4:

**Abb. 1a-1c:** Abbildung von Karten aus dem Set Spielkarten mit Figuren aus Fritz Langs DR. MABUSE, DER SPIELER-Stummfilmzweiteiler. In: Norbert Jacques, der literarische Erfinder des Dr. Mabuse. In: TRANSIT FILM GmbH: Dr. Mabuse, der Spieler. DVD und Begleitheft, 2004.

**Abb. 2a-2b:** Szenen/,Stills' aus Fritz Langs DR. MABUSE-Stummfilm. Teil 2: INFERNO. EIN SPIEL VON MENSCHEN UNSERER ZEIT.

**Abb. 3a:** DVD-Cover zur TV-Originalserie MACROSS: Eve of Destruction, Regie Ishiguro Noboru. In: ADV FILMS (Hg.): Macross. TV. DVD. Volume 6, 2006.

**Abb. 3b:** CD-Cover des Soundtracks von MAZINGER Z. In: COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT (Hg.): Majingā Z. Animex 1200 Shīrizu 21. Terebi orijinaru BGM korekushon. CD. Limited Edition, 2003.

**Abb. 3c:** Game-Cover von MOBILE SUIT GUNDAM. FEDERATION VS. ZEON. In: BANDAI: Mobile Suit Gundam. Federation vs. Zeon, 2002.

**Abb. 4a:** Szene/,Still' aus Paul Wegeners/Carl Boeses DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM (1920).

**Abb. 4b:** Der Golem und das kleine Kind. In: TRANSIT FILM GmbH (Hg.): Der Golem. DVD. Deluxe Edition, 2004. Cover.

**Abb. 5a:** *Engelmonster* aus NGE. In: ADV FILMS (Hg.): Neon Genesis Evangelion. TV. DVD. Volume 6, 2003. Cover.

**Abb. 5b-Abb. 5c:** Meka aus der Animeserie GASARAKI. In: ADV FILMS (Hg.): Gasaraki. TV. DVD. Volume 3, 2001. Cover., ADV FILMS (Hg.): Gasaraki. TV. DVD. Volume 5, 2002. Cover.

**Abb. 6a:** Das berühmte Filmplakat von METROPOLIS. In: <http://www.dhm.de/ausstellungen/bildzeug/s64b.html> am 17.05.2010 um 17:12 Uhr.

**Abb. 6b-Abb. 6c:** Abbildungen der *Meka-Goddess* im Anime OVA JOSHIN MEGAMI KŌHOSEI BANDAI (Hg.): Pilote Candidate. TV. DVD. Volume 4, 2002. Cover, Menü.

**Abb. 6d-Abb. 6e:** Szenen/,Stills' der statuesken *Hel* in Metropolis. In: PATALAS Enno: Der Fall Metropolis. In: PATALAS Enno (Hg.): Fritz Langs Metropolis. DVD und Beiheft, 2003.

**Abb. 7a:** Anime-Kompilation MEMORĪSU. In: SONY HOME ENTERTAINMENT (Hg.): Memories. DVD, 2004. Cover.

**Abb. 7b:** Szenen/,Still' aus Ōtomo Katsuhiros TAIHŌ NO MACHI (CANNON FODDER, 1995).

**Abb. 8:** Szene/,Still' des Alchemistenhauses in Fritz Langs METROPOLIS.

**Abb. 9a-Abb. 9b:** Szenen/,Stills' des Maschinenmolochs und der Mensch-Maschine-Verschmelzung in Fritz Langs METROPOLIS.

**Abb. 9c:** Ödipus-Konflikt im Anime NEON GENESIS EVANGELION. GENESIS 0:6: Der Vater *Gendo Ikari* hinter dunklen Brillengläsern. In: ADV FILMS (Hg.): Neon Genesis Evangelion. TV. VHS, 1998.

**Abb. 9d:** Szene/,Still' der Urform *Hel* in Fritz Langs METROPOLIS. In: PATALAS Enno: Der Fall Metropolis. In: PATALAS Enno (Hg.): Fritz Langs Metropolis. DVD und Beiheft, 2003.

**Abb. 9e:** Darstellung der Zerrissenheit von *Shinji Ikari* aus dem Anime NGE. In: STARC (Hg.): Neon Genesis Evangelion. CD. Soundtrack, 2004. Cover.

#### Kapitel 5:

**Abb. 1a:** Szene/,Still' des von Negativ- in Positivbelichtung umgedrehten Waldes in F.W. Murnaus Stummfilm NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS.

**Abb. 1b:** Szene/,Still' des von Negativ- in Positivbelichtung umgedrehten Waldes im ‚CGI‘-Film FAINARU FANTAJĪ SEBUN ADOBENTO CHIRUDOREN (FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN).

**Abb. 2:** Inszenierung von *inyō* im Manga bei Tezuka. In: TEZUKA Osamu: Swallowing the Earth. Gardena, California: Digital Manga Publishing, 2009. S. 28-S. 29.

**Abb. 3:** Die Schwarzweißumdrehung im Manga bezogen dazu noch auf das Verhältnis von *koma* und *mahaku*. TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 11. San Francisco: Viz Media, 2007. S. 29.

**Abb. 4:** Die Schwarzweißumdrehung im Shōjo-Manga ANDROMEDA SUTŌRĪZU von Takemiya Keiko. In: TAKEMIYA Keiko: Andromeda Stories. Band 3. New York: Vertical Inc., 2008. S. 152.

**Abb. 5:** Weiße Umrißlinie im Shōjo-Manga ASAKIYUMEMISHI von Yamato Waki. In: YAMATO Waki: The Tale of Genji. Stars. Part Two. Band 2. Tōkyō: Kodansha, 1993. S. 80.

- Abb. 6a:** Verstörende Effekte in SW-Umdrehung. In: ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 4. Hamburg: Tokyopop, 2007. S. 52-S. 53.
- Abb. 6b:** Dramatischer Manga-Serienhöhepunkt inszeniert in Positiv-Negativumkehrung. In: ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 12. Hamburg: Tokyopop, 2008. S. 62-S. 63.
- Abb. 7:** Positiv-Negativumkehrung im farbigen Anime durch Verwendung des Filmnegativs. In: CHŌ JIKŪ YŌSAI MAKUROSU: AI OBOETE IMASU KA (THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE? Regie Kawamori Shōji, 1984).
- Abb. 8:** Verstörend-böse, absolut weiße Figur im Manga; weißes Nichts verkörpernd. In: TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 15. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 150.
- Abb. 9a-Abb. 9d:** Szenen/„Stills“ von Augenverschattungen im Kinder-Anime. In: POKÉMON: THE FIRST MOVIE (MEWTU STRIKES BACK Regie Michael Haigney, Yuyama Kunihiro, 1999).
- Abb. 10a-Abb. 10d:** Szenen/„Stills“ von Gestaltverschattungen in Miyazaki Hayao's MONONOKE HIME (1997).
- Abb. 11a-Abb. 11b:** Szenen/„Stills“ mit *chibi*-/„Super deformed“-Figuren im Game. In: SQUARESOFT: Final Fantasy VII, 1997.
- Abb. 12a-Abb. 12b:** *Hänsel und Gretel* als *chibikyara*. In: MIZUNO Junko: Hansel & Gretel. San Francisco: Viz Media, 2003. S. 2-S. 3, S. 102-S. 103.
- Abb. 13a-Abb. 13d:** Schmal-nervöse Länglichkeit im Manga. In: CLAMP: X. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002. S. 14-S. 15, S. 24-S. 25., CLAMP: X. Band 3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 24-S. 25, S. 136-S. 137.
- Abb. 14a-Abb. 14d:** Schmal-nervöse Länglichkeit und morbide Zerbrechlichkeit im Manga. KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 11. Köln: Egmont Verlag, 2005. S. 26-S. 27, S. 86-S. 87, S. 230-S. 231., KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 12. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 206-S. 207.
- Abb. 15a, 15c, 15d:** Kränkliche Länglichkeit der Körper bei der Darstellung in Manga von Nihei Tsutomu. In: NIHEI Tsutomu: Blame! Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2001. S. 174-S. 175., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 2. Berlin: Egmont Verlag, 2001. S. 101-S. 102., NIHEI Tsutomu: Blame! Band 10. Köln: Egmont Verlag, 2004., NIHEI Tsutomu: Noise. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 77-S. 78., S. 89-S. 90.
- Abb. 15b:** Nervös-längliche Menschendarstellungen auf dem Gemälde RHEINBRÜCKE IN KÖLN (1914) von Ernst Ludwig Kirchner. In: DAHLMANNS Janina: Faszination, Dämonie und Melancholie der Großstadt. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 202.
- Abb. 15e:** Kränkliche Länglichkeit der Körper in der Darstellung Alfred Kubins. So der KAMPF UM DIE LEICHE DES PATROKLOS In: WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980. S. 272.
- Abb. 16a-Abb. 16c:** Gelenkig-langgliedrige Schlenkerigkeit der Figuren im Manga ONE PIECE von Oda Ei'ichirō. In: ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 28-S. 33.
- Abb. 16d:** Nervös-längliche Menschendarstellungen auf dem Gemälde DIE STRASSE (1913) von Ernst Ludwig Kirchner. In: DAHLMANNS Janina: Faszination, Dämonie und Melancholie der Großstadt. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 203.
- Abb. 16e, 16g, 16h:** Elegant-schlenkerige Länglichkeit von Oda Ei'ichirō's Figur *Sanji* im Manga ONE PIECE. In: ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 158., ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 14-S. 15., ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 10. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 30-S. 31.
- Abb. 16f:** Elegant-längliche Menschendarstellungen auf dem Gemälde Ernst Ludwig Kirchners BERLINER STRASSENSZENE (1913). In: DAHLMANNS Janina: Faszination, Dämonie und Melancholie der Großstadt. In: BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005. S. 200.
- Abb. 16i:** Exotisch-elegant-längliche Erscheinungen in Oda Ei'ichirō's Manga ONE PIECE. In: ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 13. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002. S. 32-S. 33.
- Abb. 17a, 17c, 17e:** Szene/„Still“ des Zackendekors aus dem Stummfilm GENUINE von Robert Wiene. In: NEUMANN Dietrich: Genuine - Die Tragödie eines seltsamen Hauses. In: NEUMANN Dietrich (Hg.): Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner. München, New York: Prestel Verlag, 1996. S. 61., Szene/„Still“ aus dem Stummfilm GENUINE von Robert Wiene. In: KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965. S. 71., Szene/„Still“ aus dem Stummfilm DAS CABINET DES DR. CALIGARI von Robert Wiene.
- Abb. 17b, 17d, 17f:** Zackigkeit im Manga. In: TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004. S. 20- S. 21., TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 12. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005. S. 60- S. 61., TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 15. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005. S. 26-S. 27.
- Abb. 18:** Gezackte Sprechblasen in Amano Shiro's Manga KINGDOM HEARTS. In: AMANO Shiro: Kingdom Hearts. Band 3. Köln: Egmont Verlag, 2004. S. 134-S. 135.
- Abb. 19a:** Expressionistische Schlagschatten in Kumakura Yūichis Ō DOROBŌ JING (KING OF BANDIT JING, 1995-1998). In: KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 4. Stuttgart: Dino Verlag, 2000. S. 42.

- Abb. 19b:** Sichtbargemachte Potenz als mächtige Energieansammlung in *Jings Kir Royal*-Technik. In: KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 1. Stuttgart: Dino Verlag, 1995. S. 32-S. 33.
- Abb. 19c-Abb. 19d:** Expressionistisches Schwarzweiß im Manga KING OF BANDIT JING. In: KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 2. Stuttgart: Dino Verlag, 1996. S. 70-S. 71., KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 1. Stuttgart: Dino Verlag, 1995. S. 123.
- Abb. 20a, 20b, 20c, 20d, 20f, 20g:** Bizarre caligareske Szenen/,Stills' im SF-Anime-Spielfilm zur Serie CHŌ JIKŪ YŌSAI MAKUROSU: AI OBOETE IMASU KA (THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE? Regie Kawamori Shōji, 1984).
- Abb. 20e:** Szene/,Still' aus Robert Wienes Stummfilm DAS CABINET DES DR. CALIGARI.
- Abb. 21a-Abb. 21b:** Onomatopoetische Getriebenheit in Szenen/,Stills' in Robert Wienes Stummfilm DAS CABINET DES DR. CALIGARI.
- Abb. 22:** Szene/,Still' mit Onomatopöie in Fritz Langs Tonfilm DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE.
- Abb. 23a-Abb. 23c:** Szenen/,Stills' mit onomatopoetischen Elementen in Karl Heinz Martins Stummfilm VON MORGENS BIS MITTERNACHT (1920).
- Abb. 24a:** Extreme, seitenfüllende Groß- und Detailaufnahmen im Manga HOMUNCULUS von Yamamoto Hideo. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 3. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 62-S. 63.
- Abb. 24b:** Großaufnahme der Hauptfigur *Susumu Nakoshi* im Manga HOMUNCULUS. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 222-S. 223.
- Abb. 24c:** Extreme Subjektivität im Manga HOMUNCULUS. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 208-S. 209.
- Abb. 24d:** Ins Extrem gleitende subjektive Wahrnehmung, symbolisiert durch das Sehen von *Homunculi* im Manga HOMUNCULUS. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 3. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 130-S. 131.
- Abb. 24e:** Extrem subjektive Wahrnehmung im Manga HOMUNCULUS. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 4. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 142-S. 143.
- Abb. 24f:** Großaufnahme und Diagonalkomposition im Manga HOMUNCULUS. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 6. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 50-S. 51.
- Abb. 24g:** Freudianismen im Manga HOMUNCULUS. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 6-S. 7.
- Abb. 24h:** Freudianismen im Manga HOMUNCULUS. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 6. Köln: Egmont Verlag, 2007. S. 132-S. 133.
- Abb. 24i:** Holzschnittartiges Groß/Nah auf bizarre und deformierte *Homunculi* im Manga HOMUNCULUS. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 226-S. 227.
- Abb. 24j:** Sichtbar gemachte Impulse, Neurosen, Traumata im Manga HOMUNCULUS. In: YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2006. S. 246- S. 247.
- Abb. 25a-Abb. 25z:** Großaufnahmen und expressionistische, jugendstilhafte, postimpressionistische Reminszenzen in Szenen/,Stills' des Anime KANASHIMI NO BERADONA (DIE TRAGÖDIE DER BELLADONNA Regie Yamamoto Ei'ichi, 1973).

### Literaturverzeichnis

- AITKEN Robert: Jede Form ist Leere. In: GÜNTHER Michael (Hg.): Die Weisheit Asiens. Das Lesebuch aus China, Japan, Tibet, Indien und dem vorderen Orient. Kreuzlingen, München: Heinrich Hugendubel Verlag, 1999.
- ALLAN Robin: Walt Disney and Europe. European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1999.
- AMANO Akira: Reborn! Band 1. Hamburg: Tokyopop, 2007.
- AMANO Masanao, WIEDEMANN Julius (Hg.): Manga Design. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004.
- AMANO Shiro: Kingdom Hearts. Band 1-3. Köln: Egmont Verlag, 2004.
- AMANO Shiro: Kingdom Hearts. Band 4. Köln: Egmont Verlag, 2005.
- ANIME DVD. Berlin: Mangakultur Verlag, Ausgabe/Nr. 6, Januar/Februar, 2004.
- ANZAI Noboyuki: Mär. Märchen Awakens Romance. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2003.
- AOYAMA Gōshō: Detektiv Conan. Band 1-3. Köln: Egmont Verlag, 2006.
- AOYAMA Gōshō: Detektiv Conan. Band 4-9. Berlin: Egmont Verlag, 2002.
- AOYAMA Gōshō: Detektiv Conan. Band 10ff. Berlin: Egmont Verlag, 2003.

- AOYAMA Gōshō, YAMAGISHI Ei'ichi: Detektiv Conan. Short Stories Band 1-2ff. Köln: Egmont Verlag, 2005.
- ARAKAWA Hiromu: Full Metal Alchemist. Band 1-2ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002.
- ARNHEIM Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2002.
- ARNOLD Matthias: Toulouse-Lautrec. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch GmbH, 2002.
- ASANO Inio: What a Wonderful World. Band 1-2. Köln: Egmont Verlag, 2007.
- ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS, The (Hg.): The Award of Merit. Tokyo International Anime Fair 2005. Tōkyō: Tezuka Purodakushon/Asshu, 2005.
- BALÁZS Béla: Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001.
- BALÁZS Béla: Der Geist des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001.
- BARCK Joanna, BEILENHOF Wolfgang: Das Gesicht im Film und seine sekundären Inszenierungen. In: montage/av. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation. Das Gesicht im Film/ Filmologie und Psychoanalyse. Marburg: Schüren Verlag, Ausgabe/Nr. 13, Januar 2004.
- BARTHES Roland: Mythen des Alltags. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1964.
- BARTHES Roland: Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1985.
- BARTHES Roland: Das Reich der Zeichen. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1981.
- BAUDRILLARD Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. München: Matthes & Seitz, 1991.
- BAUM L. Frank: The Wonderful Wizard of Oz. In: HEARN Michael Patrick (Hg.): The Annotated Wizard of Oz. Centennial Edition. London, New York: W.W. Norton & Company, 2000.
- BELOUBEK-HAMMER Anita, MOELLER Magdalena M., SCHOLZ Dieter (Hg.): Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Berlin: Nicolai Verlag, 2005.
- BENJAMIN Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1977.
- BENN Gottfried: Der Arzt II. In: BODE Dietrich (Hg.): Gedichte des Expressionismus. Stuttgart: Reclam Verlag, 1994.
- BERG Jan: Asta Nielsen. Darstellung von Weiblichkeit und Weiblichkeit als Darstellung. In: KOEBNER Thomas (Hg.): Idole des deutschen Films. Eine Galerie von Schlüsselfiguren. München: edition text + kritik, 1997.
- BERGER Klaus: Japonismus in der westlichen Malerei. 1860-1920. München: Prestel Verlag, 1980.
- BERNDT Jaqueline, RICHTER Steffi (Hg.): Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, 2006.
- BERNDT Jaqueline: Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan. Berlin: edition q, 1995.
- BEST Otto F., SCHMITT Hans-Jürgen (Hg.): Impressionismus, Symbolismus und Jugendstil. Die deutsche Literatur in Text und Darstellung. Band 13. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000.
- BLAKELEY KLEIN Susan (Hg.): Ankoku Butō. The Premodern and Postmodern Influences on the Dance of Utter Darkness. New York, Ithaca: Cornell University Press, 1988.
- BOCK Silke & MORI-ŌGAI-GEDENKSTÄTTE (Hg.): Edogawa Ranpo: Die Spiegelhöhle. Berlin, 1998.
- BODE Dietrich: Gedichte des Expressionismus. Stuttgart: Reclam Verlag, 1994.
- BODE Helmut: Nachwort. In: SEI SHŌNAGON: Das Kopfkissenbuch. Zürich: Pendo Verlag, 1984.
- BOLTON Christopher, CSICSERY-RONAY Jr. Istvan, TATSUMI Takayuki (Hg.): Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007.



- BORDWELL David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2003.
- BORDWELL David, STAIGER Janet, THOMPSON Kristin: The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960. London: Routledge, 1988.
- BORDWELL David, THOMPSON Kristin: Film Art. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico, Milan, Montreal, New Delhi, Paris, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Companies, Inc., 1997.
- BORGES Jorge Luis: Buch der Träume. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1994.
- BRAUNECK Manfred, SCHNEILIN Gérard (Hg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1992.
- BUHR Jens de, HANSCH Volker (Hg.): GEE-Magazin. Hamburg: Redaktionswerft GmbH, Ausgabe/Nr. 21, Mai/Juni 2006.
- BURCH Noël: To the Distant Observer. Form and meaning in the Japanese cinema. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1979.
- BURONSON, HARA Tetsuo: Fist of the North Star. Band 1-2ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003.
- BUTLER Mark: Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2007.
- CALZA Gian Carlo (Hg.): Hokusai. London, New York: Phaidon Press, 2003.
- CARGNELLI Christian, OMASTA Michael (Hg.): Schatten.Exil. Europäische Emigranten im Film noir. Wien: PVS Verleger, 1997.
- CARROLL Lewis: Alice's Adventures in Wonderland. In: GARDNER Martin (Hg.): The Annotated Alice. The Definitive Edition. London, New York: W.W. Norton & Company, 2000.
- CARROLL Lewis: Through the Looking-Glass. In: GARDNER Martin (Hg.): The Annotated Alice. The Definitive Edition. London, New York: W.W. Norton & Company, 2000.
- CHAMISSE Adelbert von: Peter Schlemihls wundersame Geschichte. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1999.
- CHANDLER Raymond: Der große Schlaf. Zürich: Diogenes Verlag, 1974.
- CHANDLER Raymond: Die simple Kunst des Mordes. Zürich: Diogenes Verlag, 1975.
- CLAMP: Tokyo Babylon. Band 1ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000.
- CLAMP: X. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.
- CLAMP: X. Band 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.
- CLAMP: X. Band 3ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.
- CLAMP: Chobits. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2003.
- CLAMP: Chobits. Band 2ff. Köln: Egmont Verlag, 2004.
- CLAMP: xxxHolic. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2004.
- CLAMP: xxxHolic. Band 2-5. Köln: Egmont Verlag, 2005.
- CLAMP: xxxHolic. Band 6-7. Köln: Egmont Verlag, 2006.
- CLAMP: xxxHolic. Band 8-9. Köln: Egmont Verlag, 2007.
- CLAMP: xxxHolic. Band 10-11. Köln: Egmont Verlag, 2008.
- CLAMP: xxxHolic. Band 12-13ff. Köln: Egmont Verlag, 2009.
- CLEMENTS Jonathan, McCARTHY Helen (Hg.): The Anime Encyclopedia. A Guide to Japanese Animation since 1917. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001.
- DAGOVER Lil: Ich war die Dame. München: Schneekluth Verlag, 1979.

- DELANK Claudia. Das imaginäre Japan in der Kunst. „Japanbilder“ vom Jugendstil bis zum Bauhaus. München: Iudicium Verlag, 1996.
- DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN/ MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN (Hg.): Ga-Netchū! Das Manga Anime Syndrom. Frankfurt am Main: Henschel Verlag, 2008.
- DÖBLIN Alfred: Berlin Alexanderplatz. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1993.
- DOLLE-WEINKAUFF Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland nach 1945. Weinheim, Basel: Beltz Verlag, 1990.
- DOWER John W.: Mori Ōgai: Meiji Japan's Eminent Bystander. In: EAST ASIAN RESEARCH CENTER HARVARD (Hg.): Papers on Japan. Massachusetts: East Asian Research Center Harvard, Ausgabe/Nr. 2, August 1963.
- DRAZEN Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003.
- DREWERMAN Eugen: Der tödliche Fortschritt. Von der Zerstörung der Erde und des Menschen im Erbe des Christentums. Freiburg im Breisgau: Herder Verlag, 1991.
- DUMAS Alexandre d. Ä: Der Graf von Monte Christo. Band 1-2. Rastatt: Moewig Verlag, 1987.
- EDOGAWA Ranpo: Japanese Tales of Mystery & Imagination. Tōkyō, Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1996.
- EDOGAWA Ranpo: The Black Lizard and Beast in the Shadows. Fukuoka: Kurodahan Press, 2006.
- EDWARDS Ted: X-Files Confidential. The Unauthorized X-Files Compendium. Boston, New York, Toronto, London: Little, Brown And Company, 1996.
- EISENSTEIN Sergej: Dramaturgie und Filmform. In: BULGAKOVA Oksana (Hg.): Herausforderung Eisenstein. Berlin: Akademie der Künste der DDR, 1989.
- EISNER Lotte H.: Die dämonische Leinwand. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1975.
- EISNER Lotte H.: Fritz Lang. New York: Da Capo Press Inc., 1976.
- EISNER Lotte H.: Murnau. Mit dem Drehbuch zu Nosferatu. Frankfurt am Main: Kommunales Kino Frankfurt, 1979.
- ELIEL Carol S. (Hg.): Ludwig Meidner. Apokalyptische Landschaften. München: Prestel Verlag, 1990.
- ELSAESSER Thomas: Das Weimarer Kino - aufgeklärt und doppelbödig. Berlin: Vorwerk Verlag, 1999.
- ERBSTÖSSER Lars (Hg.): MangasZene. Köln: Verlag Erbstößer & Holzer, Ausgabe/Nr. 34, April 2006.
- EVERSON William K.: Klassiker des Horrorfilms. Citadel-Filmbücher bei Goldmann. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 1980.
- FARSON Daniel: Vampire und andere Monster. Frankfurt am Main, Berlin, Wien: Ullstein Verlag, 1978.
- FIEDLER Leonhard M.: Max Reinhardt. In Selbstzeugnissen und Dokumenten. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1975.
- FIGAL Gerald: Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan. Durham, London: Duke University Press, 1999.
- FISCHER Lothar: Anita Berber. Göttin der Nacht. Berlin: Edition Ebersbach, 2006.
- FORRER Matthi: Hokusai. Prints and Drawings. München: Prestel Verlag, 1991.
- FRANCKE Jürgen, FUCHS Werner (Hg.): Knaurs Buch der Rollenspiele. München: Droemersch Verlagsanstalt, 1985.
- FREUD Sigmund: Psychologie des Unbewußten. In: MITSCHERLICH Alexander, RICHARDS Angela, STRACHEY James, GRUBERICH-SIMITIS Ilse (Hg.): Freud Studienausgabe. Band 3. Frankfurt am Main: Samuel Fischer Verlag, 1975.

- FREUD Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994.
- FREY Gerd: Spiele mit dem Computer - SciFi, Fantasy, Rollenspiele & Co. Ein Reiseführer. Kilchberg: SmartBooks Publishing, 2004.
- FRIEDRICH Andreas (Hg.): Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007.
- FRÖHLICH Gustav: Waren das Zeiten. Mein Filmheldenleben. Frankfurt am Main, Berlin: Ullstein Verlag, 1983.
- FUJII Hideaki: The Devil Children. Band 1-2ff. Köln: Egmont Verlag, 2005.
- FUJIMOTO Keita: UMEZAWA Kazunori, FUKUNAGA Takeshi (Hg.): Mizuki Shigeru kinenkan kōshiki gaidobukku. Ōsaka: Asahi shinbunsha, 2003.
- FUJIO F. Fujiko: Doraemon. Gadget Cat from the Future. Band 1ff. Tōkyō: Shōgakukan Verlag, 2002.
- FUJISAKI Ryū: Hoshin Engi. Band 1-3. Köln: Egmont Verlag, 2003.
- FUJISAKI Ryū: Hoshin Engi. Band 4ff. Köln: Egmont Verlag, 2004.
- FUMIMURA Shō, IKEGAMI Ryōichi: Sanctuary. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1993.
- FUMIMURA Shō, IKEGAMI Ryōichi: Sanctuary. Band 3-4. San Francisco: Viz Comics, 1995.
- FUMIMURA Shō, IKEGAMI Ryōichi: Sanctuary. Band 5-6. San Francisco: Viz Comics, 1996.
- FUMIMURA Shō, IKEGAMI Ryōichi: Sanctuary. Band 7-9. San Francisco: Viz Comics, 1997.
- GAEDE Peter Matthias (Hg.): Geo-Epoche. Das kaiserliche Japan. Hamburg: Gruner und Jahr Verlag, Ausgabe/Nr. 21, 2006.
- GALBRAITH Patrick W.: The Otaku Encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan. Tōkyō: Kodansha International, 2009.
- GIBSON William: Neuromancer. München: Heyne Verlag, 1990.
- GIBSON William: Idoru. München: Heyne Verlag, 1999.
- GOEPPER Roger: Meisterwerke des japanischen Farbenholzschnitts. Hokusai, Eisen, Hiroshige, Kunisada, Kuniyoshi. Köln: Verlag DuMont Schauberg, 1973.
- GRAVETT Paul: Sechzig Jahre japanische Comics. Köln: Egmont Verlag, 2006.
- GROB Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008.
- GÜNTHER Robert, REESE Heinz-Dieter (Hg.): Zwischen Traum und Wirklichkeit. Traditionelles japanisches Nō- und Kyōgen-Theater. Köln: Japan Foundation, The, 2000.
- GUNNING Tom: Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde. In: Meteor. Texte zum Laufbild. Wien: PVS Verleger, Ausgabe/Nr. 4, Juni 1996.
- HADAMITZKY Wolfgang: Kanji und Kana 1. Handbuch der japanischen Schrift. Berlin, München, Wien, Zürich, New York: Langenscheidt Verlag, 1995.
- HAGIO Moto: Pō no ichizoku. Band 1. Tōkyō: Shōgakukan, 1974.
- HAGIO Moto: Tōma no shinzō. Band 2. Tōkyō: Shōgakukan, 1975.
- HALL John Whitney: Das japanische Kaiserreich. Fischer Weltgeschichte Band 20. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1968.
- HAMANN Volker (Hg.): Reddition. Zeitschrift für Graphische Literatur. Barmstedt: Volker Hamann Verlag, Ausgabe/Nr. 44, Mai 2006.
- HAMMETT Dashiell: The Glass Key. London: Pan Books Ltd., 1959.
- HANSCH Volker (Hg.): GEE. Hamburg: GEE Media & Marketing GmbH, Ausgabe/Nr. 47, September 2009.
- HANSCH Volker (Hg.): GEE. Hamburg: GEE Media & Marketing GmbH, Ausgabe/Nr. 49, Dezember 2009.

- HARAWAY Donna: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag, 1995.
- HAUS DER KULTUREN DER WELT (Hg.): Heisei Nakamura-za in Berlin. Tōkyō: Shōchiku Ltd., 2008.
- HERZOGENRATH Wulf, KREUL Andreas (Hg.): Szenen aus dem alten Japan. Die ukiyo-e Sammlung der Kunsthalle Bremen. Bremen: Kunstverein Bremen, 2008.
- HICKETHIER Knut (Hg.): Grenzgänger zwischen Theater und Kino. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre. Berlin: Ästhetik und Kommunikation Verlags-GmbH, 1986.
- HINO Hideshi: Panorama of Hell. New York: Blast Books Inc., 1989.
- HINO Hideshi: The Red Snake. Hino Horror Band 1. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004.
- HINO Hideshi: The Bug Boy. Hino Horror Band 2. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004.
- HINO Hideshi: Oninbo and the Bugs from Hell. Hino Horror Band 3. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004.
- HINO Hideshi: Oninbo and the Bugs from Hell. Hino Horror Band 4. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004.
- HINO Hideshi: Living Corpse. Hino Horror Band 5. Tōkyō: DH Publishing Inc., 2004.
- HIRANO Kōta: Hellsing. Band 1. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004.
- HIRANO Kōta: Hellsing. Band 2. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2005.
- HIRANO Kōta: Hellsing. Band 3-5. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004.
- HIRANO Kōta: Hellsing. Band 6ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2005.
- HIRANO Toshiki, KAKINOUCI Narumi: Vampire Miyu. Band 1-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.
- HIRANO Toshiki, KAKINOUCI Narumi: Vampire Miyu. Band 5-10. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.
- HIWATARI Saki: Please save my Earth. Band 1-6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.
- HIWATARI Saki: Please save my Earth. Band 7-12. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.
- HIWATARI Saki: Please save my Earth. Band 13-18. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.
- HÖNNIGHAUSEN Gisela (Hg.): Die Präraffaeliten. Dichtung, Malerei, Ästhetik, Rezeption. Stuttgart: Reclam Verlag, 2000.
- HOFFMANN E.T.A.: Die Bergwerke zu Falun. Der Artushof. Stuttgart: Reclam Verlag, 1966.
- HOFFMANN E.T.A.: Der Sandmann. Das öde Haus. Nachtstücke. Stuttgart: Reclam Verlag, 1989.
- HOFFMANN E.T.A.: Der goldne Topf. Stuttgart: Reclam Verlag, 1993.
- HOFFMANN E.T.A.: Die Elixiere des Teufels. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2003.
- HOFFMANN Markolf: Das Gegenteil von Nichts ist Schmerz. In: RIFFEL Hannes (Hg.): Pandora 02. Science Fiction & Fantasy. Berlin: Shayol Verlag, Ausgabe/Nr. 2, Oktober 2007.
- HOFMANNSTHAL Hugo von: Der Ersatz für die Träume. In: KAES Anton (Hg.): Kino-Debatte. Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909 - 1929. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1978.
- HOFMANN Werner: Nana. Eine Skandalfigur zwischen Mythos und Wirklichkeit. Köln: Verlag DuMont Schauberg, 1973.
- HÜGEL Hans-Otto (Hg.): Handbuch Populäre Kultur. Stuttgart, Weimar: Metzler Verlag, 2003.
- IHARA Saikaku: Japanische Parallelfälle im Schatten des Kirschbaumes. München: Iudicium Verlag, 2007.
- IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 1-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.
- IKEDA Riyoko: Die Rosen von Versailles. Die Abenteuer der Lady Oscar. Band 5-7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.
- INOUE Kiyoshi: Geschichte Japans. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag GmbH, 1993.
- ISHIDA Ira, ARITŌ Sena: Ikeburo West Gate Park. Band 1-2ff. Hamburg: Carlsen Comics, 2006.

- ISHIKAWA Jun'ichi: Nipponia. Japan entdecken. Sonderbeitrag. Die niedliche Welt von kawaii. Tōkyō: Heibonsha Ltd., Ausgabe/Nr. 40, März 2007.
- ISHINOMORI Shōtarō: Cyborg 009. Band 1-2. Los Angeles, Tōkyō, London: Tokyopop Inc., 2003.
- ISHINOMORI Shōtarō: Cyborg 009. Band 3-8. Los Angeles, Tōkyō, London: Tokyopop Inc., 2004.
- ISHINOMORI Shōtarō: Cyborg 009. Band 9-10. Los Angeles, Tōkyō, London: Tokyopop Inc., 2005.
- ISHINOMORI Shōtarō: Japan Inc. Introduction to Japanese Economics. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1988.
- ITŌ Junji: Uzumaki. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2004.
- ITŌ Junji: Uzumaki. Band 2. San Francisco: Viz Comics, 2002.
- ITŌ Junji: Uzumaki. Band 3. San Francisco: Viz Comics, 2002.
- ITŌ Junji: Museum of Terror. Tomie 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2006.
- ITŌ Junji: Museum of Terror. Tomie 2. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2006.
- ITŌ Junji: Museum of Terror.
- ITŌ Junji: Museum of Terror. The Long Hair in the Attic. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2006.
- IZUMI Rei, HAMAZAKI Tatsuya: .hack//Legend of the Twilight. Band 1-2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.
- IZUTSU Toshihiko, IZUTSU Toyo: Die Theorie des Schönen. Beiträge zur klassischen japanischen Ästhetik. Köln: DuMont Buchverlag, 1988.
- JACCARD Roland (Hg.): Louise Brooks. Portrait of an Anti-Star. New York: New York Zoetrope, Editions Phébus, 1986.
- JACOBOWITZ Seth (Hg.): The Edogawa Rampo Reader. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008.
- JÄHNER Horst: Künstlergruppe Brücke. Geschichte einer Gemeinschaft und das Lebenswerk ihrer Repräsentanten. Berlin: E.A. Seemann Verlag, 2005.
- JANATA Alfred: Das Profil Japans. Wien: Museum für Völkerkunde, 1965.
- JAPAN FOUNDATION, The (Hg.): Manga. Die Welt der japanischen Comics. Köln: Japan Foundation, The, 2000.
- KAFKA Franz: Das Schloß. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, Lizenzausgabe Bertelsmann Lesering, Nr. 2814, o.J.
- KAFKA Franz: Die Verwandlung. In: Paul Raabe (Hg.): Franz Kafka. Sämtliche Erzählungen. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1970.
- KANDINSKY Wassily: Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei. Bern: Benteli Verlag, 2004.
- KATŌ Shūichi: Japan: Spirit & Form. Rutland, Tōkyō: Charles E. Tuttle Company, 1994.
- KATSURA Masakazu: Video Girl Ai. Band 1-3ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.
- KAWABATA Yasunari: Schneeland. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1957.
- KAWABATA Yasunari: Die Tänzerin von Izu. Tausend Kraniche. Schneeland. Kyoto. Ausgewählte Werke. München: Carl Hanser Verlag, 1968.
- KAWABATA Yasunari: Die rote Bande von Asakusa. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1999.
- KERLEN Dietrich: Edgar Allan Poe. Der schwarze Duft der Schwermut. Biographie. Berlin: Ullstein Verlag, 1999.
- KERN Adam: Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan. Harvard: University Press, 2007.
- KIRCHMANN Kay: Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität. In: AMANN Frank, KEIPER Jürgen, KALTENECKER

Siegfried (Hg.): Film und Kritik. Selbstreflexivität im Film. Frankfurt am Main: Stroemfeld Verlag, Ausgabe/Nr. 2, November 1994.

KISHIMOTO Masashi: Naruto. Band 1ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.

KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1994.

KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Band 3-4. San Francisco: Viz Comics, 1995.

KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Band 5-9. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Last Order. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.

KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Last Order. Band 2-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

KISHIRO Yukito: Battle Angel Alita. Last Order. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.

KISHIRO Yukito: Ashen Victor. San Francisco: Viz Comics, 1999.

KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 1-4. Berlin: Egmont Verlag, 2001.

KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 5-7. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 8. Berlin: Egmont Verlag, 2003.

KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 9-10. Köln: Egmont Verlag, 2004.

KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 11. Köln: Egmont Verlag, 2005.

KITŌ Mohiro: Narutaru. Band 12. Köln: Egmont Verlag, 2006.

KOEBNER Thomas, NEUMANN Kerstin-Luise (Hg.): Filmklassiker. Band 1. 1913 - 1946. Stuttgart: Reclam Verlag, 2001.

KOEBNER Thomas, NEUMANN Kerstin-Luise (Hg.): Filmklassiker. Band 2. 1947 - 1964. Stuttgart: Reclam Verlag, 2001.

KÖHN Stephan: Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2005.

KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Crying Freeman. Portrait of a Killer. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1990.

KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Crying Freeman. A Taste Of Revenge. Perfect Collection. San Francisco: Viz Comics, 1995.

KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Shades Of Death. Crying Freeman Graphic Novel. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1992.

KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Crying Freeman. Killing Ring. Perfect Collection. San Francisco: Viz Comics, 1999.

KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Crying Freeman. Abduction in Chinatown. Perfect Collection. San Francisco: Viz Comics, 1996.

KOIKE Kazuo, IKEGAMI Ryōichi: Journey To Freedom. Crying Freeman Graphic Novel. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1994.

KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 1-4. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2000.

KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 5-15. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2001.

KOIKE Kazuo, KOJIMA Gōseki: Lone Wolf and Cub. Band 16-28. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2002.

KOLL Gerald: Pandoras Schätze. Erotikkonzeptionen in den Stummfilmen von G.W. Pabst. München: Verlag diskurs Film, 1998.

KOMATSU Sakyō: Japan sinkt. Berlin: Volk und Welt Verlag, 1973.

KOREN Leonard: Wabi-Sabi. Für Künstler, Architekten und Designer. Tübingen: Wasmuth Verlag, 2007.

- KOTOBUKI Tsukasa, YASUI Kentarō: Götterdämmerung. Band 1-3. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004.
- KRACAUER Siegfried: Das Ornament der Masse. Essays. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1963.
- KRACAUER Siegfried: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1979.
- KRÄNSEL Nina: Gustav Klimt. München, Berlin, London, New York: Prestel, 2006.
- KREIMEIER Klaus: Die Ufa-Story. Geschichte eines Filmkonzerns. München, Wien: Carl Hanser Verlag, 1992.
- KREIMEIER Klaus (Hg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Berlin, Marburg: Schüren Verlag, 1994.
- KUBIN Alfred: Die andere Seite. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag, 2003.
- KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 1. Stuttgart: Dino Verlag, 1995.
- KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 2-3. Stuttgart: Dino Verlag, 1996.
- KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 4. Stuttgart: Dino Verlag, 2000.
- KUMAKURA Yūichi: King of Bandit Jing. Band 5-7. Stuttgart: Dino Verlag, 2001.
- KUROSAWA Akira: Ein Deutscher im Darumaji-Tempel. Berlin: Mori-Ōgai-Gedenkstätte, 2000.
- KURTZ Rudolf: Expressionismus und Film. Zürich: Hans Rohr Verlag, 1965.
- LAMARRE Thomas: Shadows on the Screen. Tanizaki Junichiro and „Oriental“ Aesthetics. Michigan: Center for Japanese Studies, University of Michigan, 2005.
- LANGEMANN Christoph: Nachwort. In: Die Geschichte der ehrenwerten Ochikubo. Ochikubo Monogatari. Zürich: Manesse Verlag, 1994.
- LANGENSCHIEDT (Hg.): Langenscheidts Universal-Wörterbuch. Japanisch. Berlin, München, Wien, New York: Langenscheidt Verlag, 1981.
- LEIMS Thomas (Hg.): Kabuki. Holzschnitt. Japonismus: Japonica in der Theatersammlung der Österreichischen Nationalbibliothek. Wien, Köln, Graz: Böhlau, 1983.
- LEVI Antonia: Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation. Chicago, La Salle: Carus Publishing Company, 1996.
- LEWINSKY Mariann: Eine verrückte Seite. Stummfilm und filmische Avantgarde in Japan. Zürich: Chronos Verlag, 1997.
- LIBRARY OF CONGRESS, The (Hg.): The Floating World of Ukiyo-E. Shadows, Dreams and Substance. New York: Harry Abrams Inc., 2001.
- LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Emerging Worlds of Anime and Manga. Volume 1. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006.
- LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Networks of Desire. Volume 2. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2007.
- LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. Limits of the Human. Volume 3. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008.
- LUNNING Frenchy (Hg.): Mechademia. War/Time. Volume 4. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009.
- MANN Thomas: Der Zauberberg. Frankfurt am Main: Samuel Fischer Verlag, 1991.
- MARQUARD Jürg (Hg.): Play3. Fürth: Computec Media AG., Ausgabe/Nr. 05, Mai 2009.
- MARUO Suehiro: Mr. Arashi's Amazing Freak Show. New York: Blast Books, 1992.
- MARUO Suehiro: Der lachende Vampir. Berlin: Reprodukt Verlag, 2003.
- MATSUMOTO Reiji: Galaxy Express 999. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2001.

MATSUMOTO Reiji: Galaxy Express 999. Band 2. San Francisco: Viz Comics, 1999.

MATSUMOTO Reiji: Galaxy Express 999. Band 3. San Francisco: Viz Comics, 2000.

MATSUMOTO Reiji: Galaxy Express 999. Band 4. San Francisco: Viz Comics, 2001.

MATSUMOTO Reiji: Galaxy Express 999. Band 5. San Francisco: Viz Comics, 2002.

McCLOUD Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994.

MEISSNER Tobias O.: Neverwake. Frankfurt am Main: Eichborn Verlag, 2001.

MERTENS Mathias, MEISSNER Tobias O.: Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Göttingen: Blumenkamp Verlag, 2006.

MERTENS Mathias (Hg.): Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspielen. Göttingen: Blumenkamp Verlag, 2008.

MEYRINK Gustav: Das Haus zur letzten Latern. München: Albert Langen Georg Müller Verlag, 1973.

MEYRINK Gustav: Der Golem. Frankfurt am Main, Berlin, Wien: Ullstein Verlag, 1981.

MEYRINK Gustav: Fledermäuse. München: Albert Langen Georg Müller Verlag, 1981.

MICHETZ Marc, BOSSE: Kogaratsu. Band 1. Reinbek bei Hamburg: Carlsen Verlag, 1987.

MICHETZ Marc, BOSSE: Kogaratsu. Band 2-3. Reinbek bei Hamburg: Carlsen Verlag, 1988.

MIURA Kentarō: Berserk. Band 1-8. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2001.

MIURA Kentarō: Berserk. Band 9-11. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003.

MIURA Kentarō: Berserk. Band 12-13. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002.

MIURA Kentarō: Berserk. Band 14. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003.

MIURA Kentarō: Berserk. Band 15-20. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2002.

MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 11. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2007.

MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 12-13. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2008.

MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 15. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2008.

MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 14. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2009.

MIURA Kentarō: Berserk Max. Band 16ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2009.

MIYAZAKI Hayao: Nausicaä of the Valley of the Wind. Band 1. San Francisco: Viz Comics, 2000.

MIYAZAKI Hayao: Nausicaä of the Valley of the Wind. Band 2. San Francisco: Viz Comics, 2002.

MIYAZAKI Hayao: Nausicaä of the Valley of the Wind. Band 4-7. San Francisco: Viz Comics, 2004.

MIZUKI Shigeru: GeGeGe no Kitarō. Band 1-3. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2002.

MIZUNO Junko: Hansel & Gretel. San Francisco: Viz Media, 2003.

MÖLLER Kai (Hg.): Paul Wegener. Sein Leben und seine Rollen. Ein Buch von ihm und über ihn. Hamburg: Rowohlt Verlag, 1954.

MOELLER Magdalena M.: Ernst Ludwig Kirchner. Meisterwerke der Druckgraphik. Stuttgart: Verlag Gerd Hatje, 1990.

MONKEY PUNCH: Lupin III. World's Most Wanted. Band 9. Los Angeles: Tokyopop, 2000.

MORI Kaoru: Emma. Eine viktorianische Liebe. Band 1ff. Hamburg: Tokyopop, 2006.

MORI-ŌGAI-GEDENKSTÄTTE: Biografischer Abriß. Handzettel. Berlin: Mori-Ōgai-Gedenkstätte.

MURAKAMI Haruki: Hardboiled Wonderland und das Ende der Welt. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1985.

MURAKAMI Haruki: Kafka am Strand. München: btb Verlag/Random House, 2006.

MURAKAMI Takashi (Hg.): Super Flat. Tōkyō: Madra Publishing, 2005.

MURASAKI Shikibu: Die Geschichte vom Prinzen Genji. Band 1 und Band 2. Frankfurt am Main, Leipzig: Insel Verlag, 1995.



- NAKAZAWA Keiji: Barfuss durch Hiroshima. Band 1. Kinder des Krieges. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.
- NAKAZAWA Keiji: Barfuss durch Hiroshima. Band 2. Der Tag danach. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.
- NAKAZAWA Keiji: Barfuss durch Hiroshima. Band 3. Kampf ums Überleben. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.
- NAKAZAWA Keiji: Barfuss durch Hiroshima. Band 4. Hoffnung. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.
- NAPIER Susan J.: Anime. From Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Pelgrave, 2001.
- NAPIER Susan J.: Anime. From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. New York: Pelgrave Macmillan, 2007.
- NATIONALGALERIE. STAATLICHE MUSEEN ZU BERLIN (Hg.): Munch und Deutschland. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 1994.
- NAUMANN Nelly: Die Mythen des alten Japan. München: C.H. Beck Verlag, 1996.
- NAUNDORF Karen: Die Reise nach Metropolis. In: ZEIT-Magazin Leben. Hamburg: Zeitverlag Gerd Bucerius, Ausgabe/Nr. 28, Juli 2008.
- NÉRET Gilles: Aubrey Beardsley. Köln: Taschen Verlag, 1998.
- NEUMANN Dietrich (Hg.): Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner. München, New York: Prestel Verlag, 1996.
- NIETZSCHE Friedrich: Also sprach Zarathustra. Stuttgart: Reclam Verlag, 1990.
- NIETZSCHE Friedrich: Jenseits von Gut und Böse. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft. Stuttgart: Reclam Verlag, 1988.
- NIHEI Tsutomu: Blame! Band 1-4. Berlin: Egmont Verlag, 2001.
- NIHEI Tsutomu: Blame! Band 5-6. Berlin: Egmont Verlag, 2002.
- NIHEI Tsutomu: Blame! Band 7. Berlin: Egmont Verlag, 2003.
- NIHEI Tsutomu: Blame! Band 8-9. Köln: Egmont Verlag, 2003.
- NIHEI Tsutomu: Blame! Band 10. Köln: Egmont Verlag, 2004.
- NIHEI Tsutomu: Noise. Köln: Egmont Verlag, 2004.
- NIHEI Tsutomu: Biomega. Band 1ff. Köln: Egmont Verlag, 2009.
- NOWELL-SMITH Geoffrey (Hg.): Geschichte des internationalen Films. Stuttgart, Weimar: Metzler Verlag, 1998.
- NOVÁK M., ČERNÁ Z.: Japanische Märchen und Volkserzählungen. Hanau: Verlag Werner Dausien, 1976.
- ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 1-2. Hamburg: Tokyopop, 2006.
- ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 3-9. Hamburg: Tokyopop, 2007.
- ŌBA Tsugumi, OBATA Takeshi: Death Note. Band 10-12. Hamburg: Tokyopop, 2008.
- ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 1-12. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.
- ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 13-22. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.
- ODA Ei'ichirō: One Piece. Band 23-27ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.
- OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 1-3. Stuttgart: Dino Verlag, 1997.
- OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 4. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004.
- OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 5-6. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2005.
- OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 7-8. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003.
- OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 9-12. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2005.

OH! GREAT: Tenjo Tenge. Band 13-14ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2006.

OKU Hiroya: Gantz. Band 1ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003.

ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 1-6. Hamburg: Carlsen Verlag, 1991.

ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 7-12. Hamburg: Carlsen Verlag, 1992.

ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 13-16. Hamburg: Carlsen Verlag, 1993.

ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 17. Hamburg: Carlsen Verlag, 1994.

ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 18. Hamburg: Carlsen Verlag, 1995.

ŌTOMO Katsuhiro: Akira. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

OTSUICHI, ŌIWA Kendi: Goth. Köln: Egmont Verlag, 2003.

OZAKI Minami: Zetsuai 1989. Band 1-3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000.

OZAKI Minami: Zetsuai Since 1989. Band 1-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

OZAKI Minami: Zetsuai Since 1989. Band 5-9. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.

PACHER Jörg: Game. Play. Story? Computerspielen zwischen Simulationsraum und Transmedialität. Boizenburg: VWH Verlag, 2007.

PATALAS Enno (Hg.): Licht aus Berlin. Lang. Lubitsch. Murnau. Berlin: Verlag Brinkmann & Bose, 2003.

PHILLIPS Susanne: Tezuka Osamu. Figuren, Themen, Erzählstrukturen im Manga-Gesamtwerk. München: Iudicium Verlag, 2000.

PÖRTNER Peter: Japan. Von Buddhas Lächeln zum Design - Eine Reise durch 2500 Jahre japanischer Kunst und Kultur. Köln: DuMont Verlag, 1998.

PURODAKUSHON I.G., BANDAI: Jinrō Maniakkusu. Tōkyō: Kadokawa Shoten, 2000.

RAIKU Makoto: Gash! Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2004.

RAIKU Makoto: Gash! Band 2-4. Köln: Egmont Verlag, 2005.

RAIKU Makoto: Gash! Band 5. Köln: Egmont Verlag, 2006.

REID T.R.: Confucius Lives Next Door. What Living in the East Teaches us about Living in the West. New York: Random House, 1999.

RICHARDSON Mike (Hg.): ABe Yoshitoshi's Haibane Renmei. Anime Manga. Band 1. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2006.

RICHIÉ Donald: A Hundred Years of Japanese Film. A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2005.

RICHTER Steffi, BERNDT Jaqueline (Hg.): Japan. J-Culture. Lesebuch IV. Tübingen: Konkursbuch Verlag Claudia Gehrke, 2008.

ROWTHORN Chris, ASHBURNE John, ATKINSON David, BENDER Andrew, BENSON Sara, McLACHLAN Craig: Lonely Planet. Melbourne, Oakland, London, Paris: Lonely Planet Publications, 2003.

SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 1-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 1999.

SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000.

SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

SADAMOTO Yoshiyuki: Neon Genesis Evangelion. Band 7ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.

SAIJŌ Shinji: Iron Wok Jan! Band 1-2. Fremont: ComicsOne Corporation, 2002.

SAIJŌ Shinji: Iron Wok Jan! Band 3-4. Fremont: ComicsOne Corporation, 2003.

SAITŌ Chiho: Utena. Revolutionary Girl. Band 1-4ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.

SAITŌ Takao: Golgo 13. Band 1-6ff. San Francisco: Viz Media, 2006.

SAKAGUCHI Hisashi: Ikkyu. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2008.

- SAKAGUCHI Hisashi: Ikkyu. Band 2-4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2009.
- SAKAI Gankow N.: The Japan Ukiyoe Museum. How were they produced? Informationsblatt. Matsumoto: Japan Ukiyoe Museum. Stand 2005.
- SALTER Rebecca: Japanese Popular Prints: From Votive Slips to Playing Cards. Honolulu: University of Hawaii Press, 2006.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 1-7. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1996.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 8-17. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1997.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 18-28. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1998.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 29-40. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1999.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 41-52. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2000.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 53-63. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2001.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 64-74. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2002.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 75-85. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 86-96. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2004.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 97-108. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2005.
- SAMURA Hiroaki: Blade of the Immortal. Band 110-116ff. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2006.
- SANDERSON Peter: The Joker Reborn: From Clown Prince of Crime to Homicidal Maniac. In: EURY Michael (Hg.): Backissue. Raleigh, North Carolina: TwoMorrrows, Ausgabe/Nr. 3, April 2004.
- SANNWALD Daniela (Hg.): Rot für Gefahr, Feuer und Liebe. Frühe deutsche Stummfilme. Berlin: Henschel Verlag, 1995.
- SCHAUBÜHNE AM LEHNINER PLATZ (Hg.): Georg Kaiser. Von Morgens bis Mitternacht. Berlin: Druckhaus Hentrich, Spielzeit 1992/1993.
- SCHNEIDER Angela, KNAPSTEIN Gabriele, ELLIOT David, KATAOKA Mami (Hg.): Berlin Tokyo Tokyo Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006.
- SCHODT Frederik L.: Dreamland Japan. Writings on Modern Manga. Japanese Comics for Otaku. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002.
- SCHULENBURG Stephan von der (Hg.): Mönche, Monster, schöne Damen. Japanische Malerei, Buch- und Holzschnittkunst des 16. bis 18. Jahrhunderts. Berlin: Gebrüder Mann Verlag, 2000.
- SCHUSTER Peter-Klaus (Hg.): George Grosz. Berlin New York. Berlin: Ars Nicolai, 1994.
- SCHWALBE Hans: Japan. München: Prestel Verlag, 1979.
- SCHWAN Friedrich B.: Handbuch Japanischer Holzschnitt - Hintergründe, Techniken, Themen und Motive -. München: Iudicium Verlag, 2003.
- SCURLA Herbert (Hg.): Reisen in Nippon. Berichte deutscher Forscher des 17. und 19. Jahrhunderts aus Japan. Engelbert Kaempfer, Georg Heinrich von Langsdorff, Phillip Franz von Siebold. Berlin: Verlag der Nation, 1976.
- SETO Narumi: Otogi Zoshi. Band 1-2. Los Angeles: Tokyopop, 2005.
- SHIRATO Sanpei: The Legend of Kamui. Band 1-2. San Francisco: Viz Comics, 1990.
- SHIROW Masamune: Ghost in the Shell. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics, 1995.
- SHIROW Masamune: Ghost in the Shell 2: Man/Machine Interface. Berlin: Egmont Verlag, 2002.
- SIEFEN Claudia: Einfach nur da. Das Filmarchiv Austria würdigt die amerikanische Stummfilmdiva Louise Brooks, deren bekannteste Filme unter der Regie von G.W. Pabst in Deutschland entstanden. In: UNGERBÖCK Andreas, JAVRITCHEV Mitko (Hg.): Ray Filmmagazin. Wien: Substance Media Ltd., Ausgabe/Nr. Januar 2006.
- SMITH Paul: Impressionismus. Köln: DuMont Verlag, 1995.

SMOLIK Noemi (Hg.): František Kupka. Die Schöpfung in der bildenden Kunst. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2001.

SPENGLER Oswald: Der Untergang des Abendlandes. Umriss einer Morphologie der Weltgeschichte. Erster Band. Gestalt und Wirklichkeit. München: C.H. Beck Verlag, 1923.

STAATSGALERIE STUTTGART: Funny Cuts. Bielefeld: Kerber Verlag, 2004.

STIFTUNG DEUTSCHE KINEMATHEK, JANSEN Peter, W., SCHÜTTE Wolfram (Hg.): Reihe Film 41. Akira Kurosawa. München, Wien: Carl Hanser Verlag, 1988.

STUMPF Melanie: Der künstliche Leib. Diplomarbeit. Hildesheim: Universität Hildesheim, Studiengang Angewandte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis, 2002.

SWANN Peter C.: Japan. Von der Jōmon- zur Tokugawa-Zeit. Baden-Baden: Holle Verlag, 1965.

TAKADA Yūzō: 3x3 Augen. Band 1-9. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.

TAKADA Yūzō: 3x3 Augen. Band 10-20. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.

TAKADA Yūzō: 3x3 Augen. Band 21-31. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

TAKADA Yūzō: 3x3 Augen. Band 32-37. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.

TAKADA Yūzō: 3x3 Augen. Band 38-40. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006.

TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 1-3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.

TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 4-6. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

TAKAHASHI Kazuki: Yu-Gi-Oh! Band 7-15ff. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.

TAKAHASHI Rumiko: Maison Ikkoku. Band 1ff. Berlin: Egmont Verlag, 2003.

TAKAHASHI Rumiko: Ranma ½. Band 1. Köln: Egmont Verlag, 2005.

TAKAHASHI Rumiko: Ranma ½. Band 2-5ff. Stuttgart: Feest Verlag, 1999.

TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 2. Köln: Egmont Verlag, 2003.

TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 3. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 4-11. Köln: Egmont Verlag, 2003.

TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 12-22. Köln: Egmont Verlag, 2004.

TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 23-34. Köln: Egmont Verlag, 2005.

TAKAHASHI Rumiko: Inu Yasha. Band 35-38ff. Köln: Egmont Verlag, 2006.

TAKAHASHI Shin: She, the ultimate Weapon. Band 1-2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.

TAKAHASHI Shin: She, the ultimate Weapon. Band 3-7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 1-2. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 3-6. Berlin: Egmont Verlag, 2003.

TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 7-10. Köln: Egmont Verlag, 2003.

TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 11-16. Köln: Egmont Verlag, 2004.

TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 17-19. Köln: Egmont Verlag, 2005.

TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 20-22. Köln: Egmont Verlag, 2006.

TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 23-24. Köln: Egmont Verlag, 2007.

TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 25. Köln: Egmont Verlag, 2008.

TAKEHIKO Inoue: Vagabond. Band 26ff. Köln: Egmont Verlag, 2009.

TAKEMIYA Keiko: To Terra. Band 1-3. New York: Vertical Inc., 2007.

TAKEMIYA Keiko: Andromeda Stories. Band 1-2. New York: Vertical Inc., 2007.

TAKEMIYA Keiko: Andromeda Stories. Band 3. New York: Vertical Inc., 2008.

TAKUYA Tashiro: Najica. Band 1-2. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003.

TAKUYA Tashiro: Najica. Band 3. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2004.

TANAKA Akio, HASHIMOTO Izō: Shamo. Band 1-3. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

TANAKA Akio, HASHIMOTO Izō: Shamo. Band 4. Berlin: Egmont Verlag, 2003.

TANAKA Akio, HASHIMOTO Izō: Shamo. Band 5ff. Köln: Egmont Verlag, 2003.

TANAKA Masashi: Gon. Band 1. Sonneberg: Edition Kunst der Comics, 1994.

TANAKA Masashi: Gon. Band 3. Brüssel: Casterman, 2006.

TANIGUCHI Jirō: The Walking Man. Wisbech: Fanfare/Ponent Mon, 2004.

TANIGUCHI Jirō: Der Wanderer im Eis. München: Schreiber & Leser, 2005.

TANIGUCHI Jirō, SEKIKAWA Natsuō: The times of Botchan. Band 1-2. Wisbech: Fanfare/Ponent Mon, 2005.

TANIGUCHI Jirō, SEKIKAWA Natsuō: The times of Botchan. Band 3. Wisbech: Fanfare/Ponent Mon, 2007.

TANIGUCHI Jirō, SEKIKAWA Natsuō: The times of Botchan. Band 4. Wisbech: Fanfare/Ponent Mon, 2009.

TANIGUCHI Jirō: Die Stadt und das Mädchen. München: Schreiber & Leser, 2007.

TANIGUCHI Jirō: Vertraute Fremde. Hamburg: Carlsen Verlag, 2007.

TANIGUCHI Jirō: Die Sicht der Dinge. Hamburg: Carlsen Verlag, 2008.

TANIZAKI Jun'ichirō: Tagebuch eines alten Narren. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag, 1966.

TANIZAKI Jun'ichirō: Insel der Puppen. Hamburg: Rowohlt Verlag, 1988.

TANIZAKI Jun'ichirō: Childhood Years. A Memoir. London: Flamingo, 1991.

TANIZAKI Jun'ichirō: Lob des Schattens. Zürich: Manesse Verlag, 2002.

TATSUMI Yoshihiro: The Push Man and other stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2005.

TATSUMI Yoshihiro: Abandon the Old in Tokyo. Stories. Montreal: Drawn & Quarterly, 2006.

TATSUMI Yoshihiro: Good-Bye. Montreal: Drawn & Quarterly, 2008.

TATSUMI Yoshihiro: A Drifting Life. Montreal: Drawn & Quarterly, 2009.

TAUT Bruno: Das japanische Haus und sein Leben. Houses and People of Japan. Berlin: Gebrüder Mann Verlag, 2005.

TESSAI BIJŪTSUKAN (Hg.): Tessai meisakuten. Kaikan nijūgoshūnen shinshūzōkokanseikinen. Takarazuka: Tessai Bijūtsukan, 2001.

TEZUKA Osamu: Rūdouihi B. Band 1-2. Tōkyō: Ushio Shuppansha, 1993/1994.

TEZUKA Osamu: Fausuto. Tōkyō: Asahi Shinbunsha, 1994.

TEZUKA Osamu: Princess Knight. Band 1-6. Tōkyō, New York, London: Kodansha International, 2001.

TEZUKA Osamu: Astro Boy. Band 1-10. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000.

TEZUKA Osamu: Lost World. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003.

TEZUKA Osamu: Metropolis. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003.

TEZUKA Osamu: Next World. Band 1-2. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2003.

TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 1. San Francisco: Viz Media, 2003.

TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 2. San Francisco: Viz Media, 2004.

TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 3. San Francisco: Viz Media, 2003.

TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 4. San Francisco: Viz Media, 2004.

TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 5. San Francisco: Viz Media, 2004.

TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 6-9. San Francisco: Viz Media, 2006.

TEZUKA Osamu: Phoenix. Band 10-11. San Francisco: Viz Media, 2007.

TEZUKA Osamu. Adolf. Mord in Berlin. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.

TEZUKA Osamu. Adolf. An Exile in Japan. Band 2. San Francisco: Cadence Books, 1996.

TEZUKA Osamu. Adolf. Tage des Verrats. Band 3. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006.

TEZUKA Osamu. Adolf. Zwischen den Fronten. Band 4. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006.

TEZUKA Osamu. Adolf. Zeit der Abrechnung. Band 5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2007.

TEZUKA Osamu: Ode to Kirihito. New York: Vertical Inc., 2006.

TEZUKA Osamu: Apollo's Song. New York: Vertical Inc., 2007.

TEZUKA Osamu: MW. New York: Vertical Inc., 2007.

TEZUKA Osamu: Dororo. Band 1-3. New York: Vertical Inc., 2008.

TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 1-2. New York: Vertical Inc., 2008.

TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 3-8. New York: Vertical Inc., 2009.

TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 10ff. New York: Vertical Inc., 2010.

TEZUKA Osamu: Black Jack. Band 12. Grenoble: Editions Glénat, 2000.

TEZUKA Osamu: Swallowing the Earth. Gardena, California: Digital Manga Publishing, 2009.

TEZUKA Osamu: Barbara. München: Schreiber&Leser Verlag, 2010.

THIELE Jens: Die dunklen Seiten der Seele: DAS CABINET DES DR: CALIGARI (1920). In: FAULSTICH Werner, KORTE Helmut (Hg.): Fischer Filmgeschichte. Band 1. Von den Anfängen bis zum etablierten Medium 1895-1924. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1994.

THOMPSON Kristin, BORDWELL David: Film History. An Introduction. New York, St. Louis, San Francisco, Auckland, Bogotá, Caracas, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, Montreal, New Delhi, San Juan, Singapore, Sydney, Tōkyō, Toronto: McGraw-Hill, Inc., 1994.

THOMPSON Kristin: Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden. In: montage/av. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation. Neoformalismus. Marburg: Schüren Verlag, Ausgabe 4, Januar 1995.

THOMSON Belinda: Postimpressionismus. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002.

TOKUMA MEMORIAL CULTURAL FOUNDATION FOR ANIMATION, The (Hg.): Ghibli Museum, Mitaka. Tōkyō: Tokuma Memorial Cultural Foundation For Animation, The, 2004.

TORIYAMA Akira: Dragon Ball. Band 1-8. Hamburg: Carlsen Verlag, 1997.

TORIYAMA Akira: Dragon Ball. Band 9-18. Hamburg: Carlsen Verlag, 1998.

TORIYAMA Akira: Dragon Ball. Band 19-30. Hamburg: Carlsen Verlag, 1999.

TORIYAMA Akira: Dragon Ball. Band 31-42. Hamburg: Carlsen Verlag, 2000.

UMEZU Kazuo: Scary Book. Band 1. Reflections. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2006.

UMINO Chika: Honey and Clover. Band 1ff. Hamburg: Tokyopop, 2006.

URASAWA Naoki: Monster. Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

URASAWA Naoki: Monster. Band 2-3. Berlin: Egmont Verlag, 2003.

URASAWA Naoki: Monster. Band 4-7. Köln: Egmont Verlag, 2003.

URASAWA Naoki: Monster. Band 8-12. Köln: Egmont Verlag, 2004.

URASAWA Naoki: Monster. Band 13-16. Köln: Egmont Verlag, 2005.

URASAWA Naoki: Monster. Band 17-18. Köln: Egmont Verlag, 2006.

URASAWA Naoki: Pluto: Urasawa X Tezuka. Band 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2010.

URASAWA Naoki: Pluto: Urasawa X Tezuka. Band 2-7. Hamburg: Carlsen Verlag, 2011.

URASAWA Naoki: Pluto: Urasawa X Tezuka. Band 8. Hamburg: Carlsen Verlag, 2012.

URUSHIBARA Yuki: Mushishi. Band 1-3. New York: Del Rey Books, 2007.

URUSHIBARA Yuki: Mushishi. Band 4-6ff. New York: Del Rey Books, 2008.

UTATANE Hiroyuki, MORIMOTO Yō: Seraphic Feather. Band 1-2. Berlin: Egmont Verlag, 2001.

UTATANE Hiroyuki, TAKEDA Toshiya: Seraphic Feather. Band 3. Berlin: Egmont Verlag, 2002.

- VIETTA Silvio, KEMPER Hans-Georg. Expressionismus. München: Wilhelm Fink Verlag, 1997.
- WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 1. Berlin: Egmont Verlag, 2001.
- WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 3-8. Berlin: Egmont Verlag, 2002.
- WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 9. Berlin: Egmont Verlag, 2003.
- WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 10. Köln: Egmont Verlag, 2004.
- WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 11-14. Köln: Egmont Verlag, 2003.
- WATASE Yū: Fushigi Yuugi. Band 15-18. Köln: Egmont Verlag, 2004.
- WATSON Peter: Das Lächeln der Medusa. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 2001.
- WEIRD VISIONS MEDIA (Hg.): AnimaniA. Nistertal: Weird Visions Media Verlags- und Medienvertriebs GmbH, Ausgabe/Nr. Juli 2004.
- WEISSBERG Liliane: Weiblichkeit als Maskerade. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994.
- WESELEY Sabine: Gender Studies in den Sozial- und Kulturwissenschaften. Einführung und neuere Erkenntnisse aus Forschung und Praxis. Bielefeld: Kleine Verlag, 2000.
- WICHMANN Siegfried (Hg.): Weltkulturen und moderne Kunst. Die Begegnung der europäischen Kunst und Musik im 19. und 20. Jahrhundert mit Asien, Afrika, Ozeanien, Afro- und Indo-Amerika. Ausstellung veranstaltet vom Organisationskomitee für die Spiele der XX. Olympiade München 1972. München: Bruckmann Verlag, 1972.
- WICHMANN Siegfried: Japonismus. Ostasien-Europa. Begegnungen in der Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Herrsching: Schuler Verlag, 1980.
- WOLF Norbert, GROSENICK Uta (Hg.): Expressionismus. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tōkyō: Taschen Verlag, 2004.
- WORRINGER Wilhelm: Abstraktion und Einfühlung. Ein Beitrag zur Stilpsychologie. Dresden: Verlag der Kunst, 1996.
- YAMADA Futarō, SEGAWA Masaki: Basilisk. Band 1-5. München: Heyne Verlag, 2005.
- YAMAMOTO Tsunetomo: Hagakure. Der Weg des Samurai. München: Kabel Verlag, 2003.
- YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 1-2. Köln: Egmont Verlag, 2006.
- YAMAMOTO Hideo: Homunculus. Band 3-6ff. Köln: Egmont Verlag, 2007.
- YAMATO Waki: The Tale of Genji. Stars. Part One. Band 1. Tōkyō: Kodansha, 1993.
- YAMATO Waki: The Tale of Genji. Stars. Part Two. Band 2. Tōkyō: Kodansha, 1993.
- YAMATO Waki: The Tale of Genji. Flowers. Part One. Band 3. Tōkyō: Kodansha, 1993.
- YAMATO Waki: The Tale of Genji. Flowers. Part Two. Band 4. Tōkyō: Kodansha, 1993.
- YAMAZAKI Hōsui: Mail. Botschaften aus dem Jenseits. Band 1-3. Köln: Egmont Verlag, 2006.
- YAZAWA Ai: Nana. Band 1-6. Köln: Egmont Verlag, 2005.
- YAZAWA Ai: Nana. Band 7-12. Köln: Egmont Verlag, 2006.
- YAZAWA Ai: Nana. Band 13-17. Köln: Egmont Verlag, 2007.
- YAZAWA Ai: Nana. Band 18ff. Köln: Egmont Verlag, 2008.
- YAZAWA Ai: Paradise Kiss. Los Angeles, Tōkyō: Tokyopop, 2002.
- YOSHIDA Akimi: Banana Fish. Band 1-3ff. Nettetal-Kaldenkirchen: Planet Manga, 2003.
- YOSHIDA Tatsuo: Speed Racer. Band 1-2. Gardena, California: Digital Manga Publishing, 2008.
- YUKI Kaori: Angel Sanctuary. Band 1-5. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.
- YUKI Kaori: Angel Sanctuary. Band 6-11. Hamburg: Carlsen Verlag, 2002.
- YUKI Kaori: Angel Sanctuary. Band 12-17. Hamburg: Carlsen Verlag, 2003.
- YUKI Kaori: Angel Sanctuary. Band 18-20. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

YUKI Kaori: Ludwig Revolution. Hamburg: Carlsen Verlag, 2005.  
 YUKI Kaori: Cruel Fairy Tales. Hamburg: Carlsen Verlag, 2006.  
 YUKI Kaori: Fairy Cube. Band 1-2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2007.  
 YUKI Kaori, IZAWA Rei: Meine Liebe. Band 1ff. Hamburg: Tokyopop, 2006.  
 ZWEIG Stefan: Marie Antoinette. Bildnis eines mittleren Charakters. Eine Biographie. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1980.  
 ZWEIG Stefan: Die Welt von gestern. Erinnerungen eines Europäers. Berlin, Weimar: Aufbau Verlag, 1990.

#### **Games:**

BANDAI: Mobile Suit Gundam. Federation vs. Zeon, 2002.  
 BANDAI: .hack//Infection, 2003.  
 BANDAI: Ghost in the Shell Stand Alone Complex, 2005.  
 CAPCOM: Ōkami, 2006.  
 FROM SOFTWARE: Kuon, 2005.  
 KOEI: Kessen, 2000.  
 KOEI, THQ: Kessen II, 2001.  
 KOEI, THQ: Kessen III, 2005.  
 KONAMI: Metal Gear Solid, 1999.  
 KONAMI: Metal Gear Solid 2. Substance, 2003.  
 KONAMI: Metal Gear Solid 3. Subsistence, 2006.  
 KONAMI: Metal Gear Solid 4. Guns of the Patriots, 2008.  
 KONAMI: Silent Hill. Platinum, 2000.  
 KONAMI: Silent Hill 2, 2001.  
 KONAMI: Silent Hill 3, 2003.  
 KONAMI: Zone of the Enders, 2001.  
 KONAMI: Yu Gi Oh! The Duelists of the Roses, 2004.  
 SEGA: REZ, 2002.  
 SEGA: Blood Will Tell, 2004.  
 SEGA: Astro Boy, 2004.  
 SEGA: Yakuza, 2006.  
 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT: Ghost in the Shell, 1997.  
 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT: Vib Ribbon, 2000.  
 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT: Shadow of the Colossus, 2006.  
 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT: Rogue Galaxy, 2007.  
 SQUARE ENIX: Dragon Quest. Die Reise des verwunschenen Königs, 2006.  
 SQUARE ENIX: Final Fantasy I. Final Fantasy Origins für PlayStation, 2003.  
 SQUARE ENIX: Final Fantasy II. Final Fantasy Origins für PlayStation, 2003.  
 SQUARE ENIX: Final Fantasy V. Final Fantasy Anthology. Sony Computer Entertainment Inc, 2003.  
 SQUARE ENIX: Final Fantasy VI. Final Fantasy Anthology, 2003.  
 SQUARESOFT: Final Fantasy VII, 1997.  
 SQUARESOFT: Final Fantasy VIII, 1999.  
 SQUARESOFT: Final Fantasy IX, 2001.  
 SQUARESOFT, SONY: Final Fantasy X, 2002.  
 SQUARE ENIX: Final Fantasy X-2, 2004.



SQUARE ENIX: Final Fantasy XII, 2007.

SQUARE ENIX, DISNEY INTERACTIVE, SONY: Kingdom Hearts. Teil 1. Platinum, 2003.

SQUARE ENIX, BUENA VISTA GAMES: Kingdom Hearts. Teil 2. Platinum, 2006.

SQUARE ENIX: Odin Sphere, 2007, 2008.

TECMO, WANADOO: Project Zero, 2002.

**Fernsehdokumentationen, VHS, DVD, CD:**

ADV FILMS (Hg.): Gasaraki. TV. DVD. Volume 3, 2001.

ADV FILMS (Hg.): Gasaraki. TV. DVD. Volume 5, 2002.

ADV FILMS (Hg.): Hellsing. TV. DVD. Volume 4, 2004.

ADV FILMS (Hg.): Macross. TV. DVD. Volume 6, 2006.

ALIVE (Hg.): Hellsing - Ultimate OVA. DVD, 2006.

BANDAI (Hg.): Pilote Candidate. TV. DVD. Volume 4, 2002.

BANDAI: .hack//Liminality. OVA. DVD, 2004.

COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT (Hg.): Majingā Z. Animex 1200 Shīrizu 21. Terebi orijinaru BGM korekushon. CD. Limited Edition, 2003.

EUREKA (Hg.): Kwaidan. DVD und Beiheft, 2006.

GENEON (Hg.): RÖZEN MEIDEN. TV. DVD. Volume 1, 2007.

PATALAS Enno (Hg.): Fritz Langs Metropolis. DVD und Beiheft, 2003.

RAPID EYE MOVIES (Hg.): Tetsuo The Iron Man & Electric Dragon 80000 V. DVD und Beiheft, 2005.

SALFATI Pierre Henry: Golem, Golems. Arte Themenabend am 28.02.2002 um 22:40 Uhr.

SONY HOME ENTERTAINMENT (Hg.): Memories. DVD, 2004.

SONY HOME ENTERTAINMENT (Hg.): Final Fantasy VII. Advent Children. DVD, 2006.

STARC (Hg.): Neon Genesis Evangelion. CD. Soundtrack, 2004.

TRANSIT FILM GmbH (Hg.): Dr. Mabuse, der Spieler. DVD und Begleitheft, 2004.

TRANSIT FILM GmbH (Hg.): Der Golem. DVD. Deluxe Edition, 2004.

**Internet sortiert nach Datum:**

2005:

[http://www.guenter-hauenstein.de/jugend/js\\_allge.htm](http://www.guenter-hauenstein.de/jugend/js_allge.htm) am 24.02.2005 um 16:41 Uhr.

<http://www.rakugo.com/library/future.html> am 28.02.2005 um 16:00 Uhr.

2006:

[http://www.artelino.de/articles/edo\\_firemen.asp](http://www.artelino.de/articles/edo_firemen.asp) am 24.01.2006 um 20:52 Uhr.

[http://homepage.mac.com/sakai\\_nobuo/JUM\\_Exhibitions/Menu156.html](http://homepage.mac.com/sakai_nobuo/JUM_Exhibitions/Menu156.html) am 19.02.2006 um 17:36 Uhr.

<http://www.loc.gov/exhibits/ukiyo-e/object.html> am 03.03.2006 um 20:34 Uhr.

<http://www.geocities.com/viorijade/index.html> am 21.10.2006 um 19:32 Uhr.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache\\_von\\_Anime](http://de.wikipedia.org/wiki/Anime#Bildsprache_von_Anime) am 24.10.2006 um 18:01 Uhr.

<http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~hw3/pdf/umschrift-jap.pdf> am 24.11.2006 um 24:13 Uhr.

2007:

[http://de.wikipedia.org/wiki/Osamu\\_Tezuka](http://de.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka) am 28.01.2007 um 21:53 Uhr.

2008:

[http://homepage.mac.com/sakai\\_nobuo/JUM\\_Collection/PhotoAlbum162.html](http://homepage.mac.com/sakai_nobuo/JUM_Collection/PhotoAlbum162.html) am 17.05.2008 um 18:53 Uhr.

[http://en.tezuka.co.jp/manga/sakuhin/m012/m012\\_01.html](http://en.tezuka.co.jp/manga/sakuhin/m012/m012_01.html) am 07.06.2008 um 20:22 Uhr.

<http://www.tcj.com/sp2005/hino.html> am 21.06.2008 um 13:28 Uhr.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Hideshi\\_Hino](http://de.wikipedia.org/wiki/Hideshi_Hino) am 21.06.2008 um 13:34 Uhr.  
[http://www.frightening.de/?q=content\\_specials\\_hideshi\\_hino](http://www.frightening.de/?q=content_specials_hideshi_hino) am 21.06.2008 um 13:46 Uhr.  
<http://www.minakoseki.com/deutsch/unterricht.htm> am 30.06.2008 um 18:55 Uhr.  
<http://ja.wikipedia.org/wiki/新感覚派> am 01.08.2008 um 16:47 Uhr.  
<http://ja.wikipedia.org/wiki/台詞> am 16.08.2008 um 14:29 Uhr.  
<http://www.kuniyoshiproject.com/Modern Select Dolls.htm> am 22.09.2008 um 21:10 Uhr.  
<http://ja.wikipedia.org/wiki/セカイ系> am 16.12.2008 um 20:07 Uhr.  
<http://bangin.wordpress.com/2007/08/> am 16.12.2008 um 20:13 Uhr.  
<http://ja.wikipedia.org/wiki/涼宮ハルヒシリーズ> am 16.12.2008 um 20:07 Uhr.

2009:

NATIONAL DIET LIBRARY TOKYO: The Meiji and Taisho Eras in Photographs. In:  
<http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/20/index.html> am 09.04.2009 um 22:35 Uhr.  
[http://www.maruojigoku.com/works/list/muzan\\_e.html](http://www.maruojigoku.com/works/list/muzan_e.html) am 14.04.2009 um 22:04 Uhr.  
<http://samehat.blogspot.com/2007/03/bloody-ukiyo-e-prints-by-maruo-hanawa.html> am 15.04. 2009 um 18:30 Uhr.  
<http://www.city.takarazuka.hyogo.jp/tezuka/> am 22.05.2009 um 22:48 Uhr.  
<http://tezukaosamu.net/jp/> am 22.05.2009 um 22:48 Uhr.  
<http://www.evangelion-armageddon.com/Galerie/index.php?page=576&gal=rei> am 08.07.2009 um 14:24 Uhr.  
[http://www.google.de/imgres?imgurl=http://media.animewallpapers.com/wallpapers/chobits/chobits\\_52\\_640.jpg&imgrefurl=http://best-anime-collection-wallpaper.blogspot.com/2009/01/chobits-anime-picture.html&h=480&w=640&sz=248&tbnid=qlTPWn988\\_bohM:&tbnh=103&tbnw=137&prev=/image\\_s%3Fq%3Dchobits&hl=de&usg=\\_\\_Z4KSzy87juZaT0nFaYzueWvVldo=&ei=5c5YSsKkEYXknAOe5MzdCQ&sa=X&oi=image\\_result&resnum=5&ct=image](http://www.google.de/imgres?imgurl=http://media.animewallpapers.com/wallpapers/chobits/chobits_52_640.jpg&imgrefurl=http://best-anime-collection-wallpaper.blogspot.com/2009/01/chobits-anime-picture.html&h=480&w=640&sz=248&tbnid=qlTPWn988_bohM:&tbnh=103&tbnw=137&prev=/image_s%3Fq%3Dchobits&hl=de&usg=__Z4KSzy87juZaT0nFaYzueWvVldo=&ei=5c5YSsKkEYXknAOe5MzdCQ&sa=X&oi=image_result&resnum=5&ct=image) am 11.07.2009 um 19:43 Uhr.  
<http://ja.wikipedia.org/wiki/切り絵> am 31.07.2009 um 18:03 Uhr.  
<http://www.2chan.net/> am 02.08.2009 um 19:46 Uhr.  
<http://animexx.onlinewelten.com/wiki/index.php/OS-Tan> am 02.08.2009 um 19:47 Uhr.  
[http://www.miragebookmark.ch/be\\_3\\_geishas.htm](http://www.miragebookmark.ch/be_3_geishas.htm) am 17.08.2009 um 15:26 Uhr.  
<http://www.ohmigallery.com/DB/ItemDetail.asp?item=8805> am 17.08.2009 um 15:38 Uhr.

2010:

[http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/121704/Night\\_View\\_of\\_Saruwaka-machi\\_\(Saruwaka-machi\\_Yoru\\_no\\_Kei\)\\_No.\\_90\\_from\\_One\\_Hundred\\_Famous\\_Views\\_of\\_Edo](http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/121704/Night_View_of_Saruwaka-machi_(Saruwaka-machi_Yoru_no_Kei)_No._90_from_One_Hundred_Famous_Views_of_Edo) am 05.02.2010. um 14:27 Uhr.  
<http://de.wikipedia.org/wiki/Stoclet-Fries> am 05.02.2010 um 18:26 Uhr.  
[http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/artists/232/Utagawa\\_Hiroshige\\_\(Ando\)/objects/index/100](http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/artists/232/Utagawa_Hiroshige_(Ando)/objects/index/100) am 05.02.2010 um 21:22 Uhr.  
<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Futakuchi-onna.jpg> am 29.04.2010 um 23:55 Uhr.  
[http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen\\_jump\\_american/000\\_preview\\_cover.jpg](http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen_jump_american/000_preview_cover.jpg) am 05.05.2010 um 14:21 Uhr.  
[http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen\\_jump\\_american/001\\_january-2003\\_cover.jpg](http://www.daizex.com/multimedia/images/covers/shonen_jump_american/001_january-2003_cover.jpg) am 05.05.2010 um 14:21 Uhr.  
<http://mangastyle.net/artbooks/genga3c.htm> am 07.05.2010 um 22:03 Uhr.  
<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/kandinsky/> am 10.05.2010 um 21:40 Uhr.

<http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-kandinsky-mono-EN/ENS-kandinsky-monographie-EN.html#4> am 10.05.2010 um 22:02 Uhr.

<http://www.cyber-cinema.com/reprint/ghostshellRpt.jpg> am 17.05.2010 um 14:44Uhr.

<http://www.dhm.de/ausstellungen/bildzeug/s64b.html> am 17.05.2010 um 17:12 Uhr.

2013:

<http://www.stern.de/panorama/katastrophe-in-japan-tokio-spart-strom-und-verhindert-blackout-1664792.html> am 06.09.2013 um 16:16 Uhr.

#### **Allgemeine Internetadressen:**

<http://www.animenewsnetwork.com/news/>

<http://german.imdb.com/>

<http://mmsearch.kyotomm.jp/search.html>

<http://services.langenscheidt.de/fremdwb/fremdwb.html>

<http://www.wadoku.de/>

#### **Internetpublikationen:**

HEYM Georg: Der Irre. In: PROJEKT GUTENBERG-DE (Hg.): [http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=1187&kapitel=4&cHash=56be737ca72#gb\\_found](http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=1187&kapitel=4&cHash=56be737ca72#gb_found) am 28.02.2010 um 15:31 Uhr.

Japanese Prints of the Utagawa School. In: <http://www.brill.nl/brochures/oddprovinces.pdf> am 14.09.2008 um 19:16 Uhr.

KAWAMOTO Tsutomu: Nishiki-e depicting Iki-ningyo. In: [http://www.ndl.go.jp/en/publication/ndl\\_newsletter/155/557.html](http://www.ndl.go.jp/en/publication/ndl_newsletter/155/557.html) am 16.09.2008 um 17:42 Uhr.

SCHMID Heinrich Alfred: Arnold Böcklin. München: F. Bruckmann Verlag, 1922. In: PROJECT GUTENBERG, The (Hg.): <http://www.gutenberg.org/files/18436/18436-0.txt> am 28.02.2010 um 15: 31 Uhr.

SHIMIZU Isao: Eshinbun Nipponchi. In: [http://mmsearch.kyotomm.jp/infolib/search/CsvSearch.cgi?DEF\\_XSL=eng&GRP\\_ID=G0000002&DB\\_ID=G0000002GALLERY&IS\\_DB=G0000002GALLERY&IS\\_TYPE=csv&IS\\_STYLE=eng&SUM\\_KIND=CsvSummary&SUM\\_NUMBER=10&IS\\_SCH=CSV&META\\_KIND=NOFRAME&IS\\_KIND=CsvDetail&IS\\_NUMBER=1&SUM\\_TYPE=normal&IS\\_START=1&IS\\_KEY\\_A1=%22GALLERY%22&IS\\_TAG\\_A1=Cul11&IS\\_ADDSCH\\_CNT=1&VIEW\\_FLG=0](http://mmsearch.kyotomm.jp/infolib/search/CsvSearch.cgi?DEF_XSL=eng&GRP_ID=G0000002&DB_ID=G0000002GALLERY&IS_DB=G0000002GALLERY&IS_TYPE=csv&IS_STYLE=eng&SUM_KIND=CsvSummary&SUM_NUMBER=10&IS_SCH=CSV&META_KIND=NOFRAME&IS_KIND=CsvDetail&IS_NUMBER=1&SUM_TYPE=normal&IS_START=1&IS_KEY_A1=%22GALLERY%22&IS_TAG_A1=Cul11&IS_ADDSCH_CNT=1&VIEW_FLG=0) am 13.09.2008 um 19:33 Uhr.

#### **Allgemeiner Hintergrund: Ausstellungen, Interviews, Vorträge sortiert nach zeitlicher Abfolge:**

Interview mit Florian Schäfer und Dr. Marcus Tiëschky am 10. September 2004, Manga-Convention Connichi, Kassel.

Interview on Stage mit Takahashi Kazuki am 20. März 2005 von 12:30 Uhr bis 13:15 Uhr, Congress Center Leipzig, Halle 4, Leipziger Buchmesse, Leipzig.

NIPPON CONNECTION: Japanisches Filmfestival vom 13. bis 17. April 2005, Frankfurt am Main.

OSTASIATISCHES INSTITUT/JAPANOLOGIE LEIPZIG: Manga-Conference am 23. und 24. Juli 2005, Leipzig.

NEUE NATIONALGALERIE BERLIN: Brücke und Berlin. 100 Jahre Expressionismus. Ausstellung vom 08. Juni bis 28. August 2005, Berlin.

HANKYŪ CORPORATION/TAKARAZUKA KAGEKIDAN: Gurando romansu: Hono kuchizuke wo Iru Torovatöre yori. Takarazuka-Aufführung vom 05. August bis 19. September 2005, Takarazuka kagekidan, Takarazuka.

TEZUKA OSAMU KINENKAN: Tagesbesuch am 08. September 2005, Takarazuka.

TESSAI BIJŪTSUKAN: Kalligraphien von Terasai Tomioka. Ausstellung vom 14. September 2005 bis 16. Oktober 2005, Takarazuka-shi.

Interview mit dem Regisseur Itano Ichirō und dem Agenten Sugiura Hitoshi vom Studio Gonzo, am 12. September 2005 von 18:00 Uhr bis 19:30 Uhr, Café an der Haltestelle Yamanote, Yoyogi, Tōkyō.

TŌKYŌ GĒMU SHŌ: Tagesbesuch am 18. September, 2005, Makuhari Messe, Tōkyō.

(ISHINOMORI SHŌTARO) ISHINOMAKI MANGATTAN: Tagesbesuch am 21. September 2005, Ishinomaki.

Fachgespräch mit Motomiya Hidetoshi am 22. September 2005 um 14 Uhr, Ishinomori Shōtarō furusato kinenkan, Nakata Chō.

ISHINOMORI SHŌTARO FURUSATO KINENKAN: Tagesbesuch am 22. September 2005, Nakata Chō.

Fachgespräch mit Direktor Sakai Gankow N., am 24. September 2005 am Vormittag, Japan Ukiyoe Museum, Matsumoto.

JAPAN UKIYOE MUSEUM: Ausstellung Misemono. Tagesbesuch am 24. September 2005, Matsumoto.

FUKUOKA ASIAN ART MUSEUM: Asian Art Triennale. Tagesbesuch am 02. Oktober 2005, Fukuoka.

MIZUKI SHIGERU KINENKAN: Tagesbesuch am 05. Oktober 2005, Sakaiminato.

Interview mit Tanabe Tai am 08. Oktober 2005 von 14 Uhr bis 16 Uhr, Seika Universität, Kyōto.

Interview mit Prof. Yoshimura Kazuma am 08. Oktober 2005 von 12 Uhr bis 13 Uhr, Seika-Universität, Kyōto.

Interview mit Prof. Omote Tomoyuki am 11. Oktober 2005 am Vormittag, Seika-Universität, Kyōto.

Interview mit Yamaga Hiroyuki am 21. Oktober 2005 um 14:00 Uhr, Studio Gainax, Tōkyō.

MITAKA NO MORI JIBURI BIJUTSUKAN: Tagesbesuch am 09. November 2005, Mitaka, Tōkyō.

Interview mit Prof. Ōgi Fusami am 14. November 2005 um 11 Uhr, Hotel Shinagawa Purinsu, Tōkyō.

UENO ROYAL MUSEUM: Gundam: Generating Futures. Tagesbesuch am 14. November 2005, Ueno Park, Tōkyō.

Interview mit dem Regisseur Rintarō am 15. November 2005 von 13 Uhr bis 15 Uhr, Studio Madhouse, Büro des Künstlers, Tōkyō.

Interview mit dem Kurator Hosogaya Atsushi am 21. November 2005 um 11 Uhr, Städtisches Museum Kawasaki, Kawasaki, Tōkyō.

Interview mit dem Anime-Regisseur und Director des Suginami Animation Museums Suzuki Shin'ichi am 22. November 2005 von 14 Uhr bis 15 Uhr, Suginami Animēshon Myūjiamu, Tōkyō.

KABUKI ZA: Tagesbesuch am 24. November 2005, Ginza, Tōkyō.

SHITAMACHI MUSEUM: Kamishibai Vorstellung um 14 Uhr und Tagesbesuch am 29. November 2005, Tōkyō.

NIPPON CONNECTION: Japanisches Filmfestival vom 19. bis 23. April 2006, Frankfurt am Main.

NEUE NATIONALGALERIE BERLIN, MORI ART MUSEUM TOKYO: Berlin-Tokyo/Tokyo-Berlin. Die Kunst zweier Städte. Ausstellung vom 07. Juni bis 03. Oktober 2006, Berlin.

NIPPON CONNECTION: Japanisches Filmfestival vom 02. bis 06. April 2008, Frankfurt am Main.

KATAOKA Ichirō: Aufführung des Benshi am 04. April 2008 um 20:15 im Festivalzentrum Nippon Digital, Nippon Connection, Japanisches Filmfestival, Frankfurt am Main.

SUPAISU ĀSĀ 702: Aufführung der Kamishibai-Gruppe am 04. April 2008 um 17:00 Uhr und am 05. April 2008 um 14:00 Uhr im Festivalzentrum Café, Nippon Connection, Japanisches Filmfestival, Frankfurt am Main.

UBUKATA Tō: Vortrag am 27. September 2007 um 18:30 Uhr, Japanische Botschaft, Berlin.

DEUTSCHES FILMMUSEUM FRANKFURT AM MAIN: Anime!. High Art - PopCulture. Ausstellung vom 27. Februar bis 3. August 2008, Frankfurt am Main.

DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM FRANKFURT AM MAIN: Hans Poelzig. 1869 bis 1936. Architekt, Lehrer, Künstler. Ausstellung vom 23. Februar bis 18. Mai 2008, Frankfurt am Main.

MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST FRANKFURT AM MAIN: Mangamania - Comic-Kultur in Japan 1800-2008. Ausstellung vom 27. Februar 2008 bis 25. Mai 2008, Frankfurt am Main.

HEISEI NAKAMURA ZA: Sommerfest: Ein Spiegel von Osaka. Kabuki-Aufführung am 16. Mai 2008 um 19:30 Uhr, Haus der Kulturen der Welt, Berlin.

JDZB: Anime. Japanischer Zeichentrick global. Symposium am 31. November 2008 von 10:15 Uhr bis 18:00 Uhr, Berlin.

SPRENGEL MUSEUM HANNOVER: Marc, Macke, Delaunay. Die Schönheit einer zerbrechenden Welt (1910-1914). Ausstellung vom 29. März bis 19. Juli 2009, Hannover.

**Versicherung**

Hiermit versichere ich, daß ich die vorliegende Dissertation selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen angefertigt habe. Die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen habe ich als solche kenntlich gemacht. Das Korrektorat ist in Zusammenarbeit mit Tobias O. Meißner erfolgt.

Diese Arbeit hat bisher noch keiner anderen Prüfungskommission zur Begutachtung vorgelegen.

*Berlin, den 10. Juni 2010*



---

(Melanie Stumpf)

## **Ich danke:**

### Den Institutionen:

Buchmesse Leipzig, Bundesarchiv (Fehrbelliner Platz), Nothoft und Seidel Café, Berlin, Ev. Studienwerk Villigst, Universität Hildesheim, Stiftung Deutsche Kinemathek/Museum für Film und Fernsehen, Verlag Beltz & Gelberg, Verlag Das Wilde Dutzend, Verlag Piper, Verein Animexx, Verein Freunde und Förderer des Filmmuseums Berlin, Ishinomori Museum, Mizuki Shigeru Museum, Studio Madhose, Studio Gainax, Studio Gonzo, Sugunami Animation Museum, Seika-Universität Kyōto, Städtisches Museum Kawasaki, Kawasaki, Tōkyō

### Den Personen:

Susanne Ackers, Aiga Yumiko, Abe Tadashi, ABe Yoshitoshi, Andrea, Aoki Yasuhiro, Araiwa Gyo, Badrek, Nella Bauer, Constanze Bega, Jan Berg, Jaqueline Berndt, Mutsuko Tomita-Bieler, Anke Binnewies, Katrin Blumenkamp, Constantina Budi, Ben Chislett, Christin Czekalski, Franziska Dabitz, Renate Dabitz, Brice Desault, Julius Dombrowski, Pierre Durst, Jürgen Elsässer, Ertu, Christina Friederich, Fukutomi Noriko, Bärbel George, Rolf Giesen, Bettina Gildenhard, Michaela Georgievová, Anke Hahn, Reinhard Hamel, Matthias Harbeck, Jutta Harms, Helene Hecke, Bert Henning, Higuri Yū, Kurt Hilgenberg, Boris Hillen, Dagmar Duyster-Hilrich, David Hilkert, Munkir Hodzic, Robert Hoehn, Hosogaya Atsushi, Itano Ichirō, Sakura und Midori Ilgert, Isono Michitoshi/GoFa, Iwase Yasuaki, Tony Izumi, Christina Junker, Joanna Kakitek, Kapaulke, Joachim Kaps, Karahashi Takayuki, Mira Kern, Kido Ei'ichi, Angela, Johannes und Tobias Klein, Reinhard Kleist, Kobayashi Miki, Boris Koch, Koga Tomoe, Komori Shinji, Kondo Takako, Steve Kott, Roland Kremer, Alexandra Kuhn, Andreas Lange, Antje Lober, Petra Lohmann, Helmut† und Jutta Luckmann, Gesine Luckmann, Martin Luckmann, Annette Luckmann-Maahs, Mirja Maletzki, Matsumoto Chihiro, Charlotte Meißner, Tobias O. Meißner, Jörg Meißner, Ursula Meißner, Mathias Mertens, Moe, Andrea Monaco, Motomiya Hidetoshi, Renji „Range“ Murata, Nagatani Kunio, Thorsten Nalazek, Ruben N'getich und Familie, Jenny-Mai Nuyen, Ōgi Fusami, Omote Tomoyuki, Ora Shihoko, Hanns-Josef Ortheil, Marco Pellitteri, Harald Pohl, Carsten Polzin, Sebastian Posth, Irina Predo, Sonja Puschmann, Nicole Ragus (-Bärmann), Aroha und Joshua Ray, Fabian Respondek, Hannes und Sara Riffel, Rintarō, Thomas Ritz, Veronica Rodriguez, Falk Röder, Roger Sabin, Sakai Gankow N., Jens Sander, Florian Schäfer, Holger Seeger, Nadine Siegert, Gabriele Schlipf, Hannes Scholze, Niela Schoewe, Tanja Schuster, Taeko Schwab, Michael Schweitzer, Elad Stavi, Gottfried Stein, Harald Steinhausen, Angelica Stumpf, Burghard Stumpf, Gerda Stumpf†, Jasmin Stumpf, Lydia Stumpf†, Nicholas Stumpf, Patrick Stumpf, Patty Stumpf, Robin Stumpf, Wilso Stumpf, Sugiura Hitoshi, Suzuki Shin'ichi, Tanabe Tai, Georg Tempel, Marcus Tièschky, Katrin Tobis, Tochigi Akira, Tomita Mitsuyasu, Familie Tsutsui, Tobias Tschierschwitz, Murat Tueremis, Ueno June, Renate Ulrich, Romain Vicente, Walter Vogl, Nadja Waldheim, Friedel Wahren, Christian Walther, Thomas Webler/Team Animania/Animagic, Kathleen Weise, Christoph Wienke, Thomas Wittek, Kai Witz, Kudō Yoshiko aus Akita, Yamaga Hiroyuki, Yasumura Tomiko, Frau Yokoyama, Yoneda S., Yoshi, Yoshimura Kazuma, Alexander Zahlten, Stefan Zeidenitz, Jörg-Uwe Zuchold

### Den Tieren:

Billy†, Blinky†, Charlotte und Sabine†, allen Goldfischen und Karauschen†, Gwenhwyfar†, Hamster†, Hugin, Janny†, Kim, Killarney, Laura† und allen anderen Wellensittichen†, Levi†, Mema (Timor)†, Munin, Mucki†, Quäki†, Senja, Schnuppi†, Winnliath†